



SECRET SERVICE HINT BOOK



**aktueller
software
markt**

SECRET TOP

**SECRET SERVICE
HINT BOOK**

Komplettlösungen &
Kopfnüsse von A-Z

TRONIC
VERLAGSGESellschaft



**aktueller
software
markt**

TOP SECRET

**SECRET SERVICE
HINT BOOK**

Komplettlösungen &
Kopfnüsse von A-Z



aktueller
software
markt

TOP SECRET

**SECRET SERVICE
HINT BOOK**

Komplettlösungen &
Kopfnüsse von A-Z



ASM - TOP SECRET

HINT BOOK

Impressum

(c) 1991 Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870
3440 Eschwege

Verlagsleiter:

Stefan Ritter

Redaktion:

Klaus Trafford (verantwortl. Redakteur)

Michael Anton (Secret Service)

...und zahlreiche ASM-Leser, die die Spiele für Euch gelöst haben.

Grafik & Layout:

Takashi Komatsu

Einbandgestaltung:

Grafikdesign Annette Braun

Satz:



Computer-Bücher
Seminare, DTP-Satz
Dokumentationen

Andreas Ballhaus
3446 Meinhard 3, Obere Friedenstraße 2
Telefon 05651 - 31975



Apple Computer

Druck:

PDC - Paderborner Druck Centrum, 4790 Paderborn





INHALT

	Seite
Arthur	7
Bard's Tale III	15
Batman	37
Bureaucrazy	39
Dragon's Lair	43
Fish	45
Goldrush	53
Heart of China	61
Hollywood Hijinx	65
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug	67
Jinxter	71
Leisure Suit Larry	73
Lurkin Horror	77
Mortville Manor	81
Ooze	83
Personal Nightmare	85
Police Quest I	89
Police Quest II	95
Quest for Glory III	101
Rise of the Dragon	105
Sherlock	107
Space Quest	111
Stationfall	115
Turrican II	117
Willow	121
Zak Mckracken	123







Liebe ASM-Leser,

mit diesem Secret-Service-Taschenbuch kommen wir dem Wunsch vieler nach, die uns immer wieder baten, Komplettlösungen und Kopfnüsse aus älteren ASM-Ausgaben noch einmal zu bringen. So werden neben Infocom-Klassikern wie "Bureaucrazy" und "Stationfall" auch Freunde der Bard's-Tale-Saga auf ihre Kosten kommen: Die Komplettlösung von "Bard's Tale III", die sich seinerzeit über neun ASM-Ausgaben erstreckte, findet Ihr hier erstmals in kompakter Form. Als kleines Bonbon haben wir auch noch nicht veröffentlichte Lösungen zu "Heart of China" und "Turrican II" eingepackt. Und nun wollen wir Euch nicht länger aufhalten und wünschen viel Spaß und Spannung bei der Lektüre und beim Nachspielen der insgesamt 25 Lösungen und Kopfnüsse.

Eure

Klaus Trafford

und

Michael Anton







Arthur



Vorbemerkungen

Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Arthur. Das Spiel beginnt am Abend des St. Anne's Day (22. Dezember), Compline. Die Tageszeiten sind namentlich in dem der Packung beiliegenden "Book of Hours" erwähnt. Was dort nicht erklärt wird, sind die entsprechenden Zeiten:

- Matins: Mitternacht bis 3 Uhr,
- Lauds: 3 bis 6 Uhr,
- Prime: 6 bis 9 Uhr,
- Terce: 9 bis 12 Uhr,
- Sext: 12 bis 15 Uhr,
- None: 15 bis 18 Uhr,
- Vespers: 18 bis 21 Uhr und
- Compline: 21 Uhr bis Mitternacht.

Von Mitternacht bis sechs Uhr kann Arthur allerdings nicht handeln, da er zu dieser Zeit automatisch schläft.

Die Punktwertung ist von Bedeutung. Man erhält Punkte in vier verschiedenen Kategorien: chivalry (Ritterlichkeit), wisdom (Weisheit), experience (Erfahrung) und quest (Suche).

In der Spielbeschreibung werde ich die Punktzahlen nacheinander in dieser Reihenfolge angeben. Um das Ziel des Spiels

zu erreichen, muß man in jeder Kategorie 100 Punkte erzielen. Man kann auch in einigen Kategorien mehr als 100 Punkte bekommen, dies ist aber nicht notwendig. In der von mir beschriebenen Version erhält der Spieler 100/102/100/100 Punkte.

Spielbeschreibung

Churchyard:

Arthur befindet sich auf dem Friedhof. Im Mondschein sieht er das Schwert Excalibur im Felsen stecken, das seinen Besitzer zum König von England macht. Als er versucht, es aus dem Felsen zu ziehen, erscheint der Zauberer Merlin und erklärt Arthur, daß er zwar der rechtmäßige König sei, aber erst einmal unter Beweis stellen muß, daß er klug, ritterlich und stark genug ist, den Titel des Königs auch zu verdienen. Bevor Merlin verschwindet, gibt er Arthur den Hinweis, ihn in seiner Höhle aufzusuchen. Er warnt ihn vor Rivalen, die sich der Königskrone bemächtigen wollen.

Nachdem er gegangen ist, sieht sich Arthur um und findet ein Halsband ("torque"), das er anlegt. Als er Stimmen hört, versteckt er sich hinter dem Grabstein, denn zu dieser Zeit herrscht Ausgangssperre. Es erscheinen Soldaten, die die Kirche durchsuchen. Der böse König Lot erscheint und läßt den Stein mit dem Schwert auf einem Karren abtransportieren. Da eine Wache aufgestellt wird, bleibt Arthur hinter dem Felsen und schläft bis zum nächsten Morgen. Es ist nun St. John's Day (23. Dezember).

Um 6 Uhr läuten die Kirchenglocken. Lot erscheint mit dem magischen Schwert und erklärt sich zum rechtmäßigen König. Die Krönung ist für 12 Uhr am Weihnachtstag



angesetzt. Falls ihm jemand seinen Anspruch streitig machen will, muß er ihn vorher auf ritterliche Weise herausfordern. Somit ist das Ziel des Spieles für Arthur klar. Nachdem König Lot und seine Leute verschwunden sind, kann Arthur sein Versteck verlassen, um in die Kirche zu gehen und zu beten ("pray"). (10/0/5/2) Nun geht Arthur erst einmal zu Merlin.

Meadow:

Hier erscheint ein unsichtbarer Ritter, der Arthur alle Dinge abnimmt. Dies ist aber nicht weiter tragisch.

Outside Merlin's Cave:

Merlin erklärt Arthur, daß er sich in eine Eule, einen Dachs, einen Salamander, einen Aal und eine Schildkröte verwandeln kann, indem er z. B. "cyrowl" sagt. Merlin warnt Arthur, daß er sich aber nicht in Gegenwart anderer verwandeln soll, da diese ihn wegen Hexerei töten könnten. Arthur kann sich auch nicht von einem Tier in ein anderes verwandeln, er muß zwischendurch immer wieder menschliche Form annehmen. Bei jeder Verwandlung in ein Tier fallen alle Dinge zu Boden; man muß sie nach der Rückverwandlung wieder an sich nehmen.

Crystal Cave:

Hier nimmt sich Arthur Merlins Tasche, in der sich ein silberner Schlüssel befindet. Wenn man in die Glaskugel schaut, kann man Spielhilfen bekommen. Nun geht Arthur daran, die Stadt zu erforschen.

End of Causeway:

Hier versperrt der rote Ritter den Weg zu Insel. Er verlangt von Arthur vier Gegenstände, damit dieser passieren kann: das Ei des riesigen Raben, das Haar, das zwischen den Augen eines Drachen

wächst, den Stoßzahn des wilden Keilers und das goldene Vlies des Dämons Nudd.

Tavern:

Hier beobachtet Arthur die Farmer, die sich über König Lot unterhalten (mehrmals "listen"). Er erfährt, daß man ohne Parole nicht in die Burg gelangen kann. Diese Parole wird alle 3 Stunden geändert (immer wenn die Mönche die Glocken läuten) und entstammt dem Lieblingsgedicht des Königs. Er legt jeweils eine Zeile aus der dritten Strophe dieses Gedichts als Parole fest. Das Gedicht ist im "Book of Hours" zu finden. Wie man nun herausfindet, welche Zeile die jeweilige Parole darstellt, erfährt Arthur erst später. Die Farmer geben Arthur einen weiteren Hinweis, der am Spielende wichtig ist: Lot ist gierig und bekommt weiche Knie, wenn er Silber sieht, und wird schwach für Gold. Wenn der Koch die Küche verläßt, geht Arthur nach Süden in die Küche.

Tavern Kitchen:

Die folgenden Dinge kann Arthur nur tun, wenn der Koch nicht in der Küche ist. Wenn er ihn kommen hört, sollte Arthur besser in die Kneipe zurückgehen und warten, bis der Koch die Küche wieder verläßt. Hier wird zunächst der Vogelkäfig geöffnet. Dann verwandelt sich Arthur in eine Eule, woraufhin er das Gezwitschere des Vogels verstehen kann. Arthur erfährt, daß sich in dem abgeschlossenen Schrank Gewürze befinden und daß der Schlüssel im Strohdach versteckt ist. Der Vogel fliegt heraus und holt den Schlüssel. Arthur verwandelt sich wieder zurück (cry "Arthur"), nimmt den Schlüssel und das Stück Käse, das auf dem Tisch liegt. Dieses ißt er sogleich auf, um seinen Hunger zu stillen. Mit dem Schlüssel wird



der Schrank geöffnet, und die Flasche mit Gewürzen wird mitgenommen. (20/1/9/5)

Town Square:

Hier befindet sich der Dorfidiot, mit dem man Sachen tauschen kann. Am besten ignoriert man ihn.

Smithy:

Unter dem Busch befindet sich ein kleines Loch. Um hineinzugelangen, verwandelt sich Arthur in einen Dachs. Nun geht es hinunter in die Höhle. Im ersten Raum fällt ein loser Stein in der Wand auf. Wenn er diesen entfernt ("move the stone"), gelangt Arthur in die Gefängniszelle, in der sich ein Gefangener befindet. (20/3/12/8)

Badger's Maze:

In diesem typischen INFOCOM-Labyrinth gibt es zehn gleich aussehende Räume. Da man als Dachs keine Gegenstände ablegen kann, um die Räume zu unterscheiden, hilft hier nur, daß man in jedem neuen Raum eine Markierung an der Wand hinterläßt, also im ersten Raum eine Markierung, im nächsten Raum zwei Markierungen usw. ("mark the wall"). Für alle Verzweifelten ist hier der kürzeste Weg zur Insel: s, up, down, up.

Thorney Island:

Hier nimmt Arthur als Dachs den Hagedornzweig, der am seidenen Fell haften bleibt. Dieser enthält eine Knospe. Nach der Legende ist dies der heilige Dorn, der am Weihnachtstag blüht. Diese Information wird im Spiel nicht gegeben, ist aber von größter Bedeutung für das Ende des Spiels. Der kürzeste Weg zurück durch das Labyrinth ist: down, n, n.

Cell:

Arthur verwandelt sich zurück und nimmt den Zweig und den Stein, der hier herum-

liegt, an sich. Um den Gefangenen zu befreien, ruft Arthur die Wärter ("shout"), versteckt sich hinter der Tür, und wenn der Wärter ihm den Rücken zukehrt, schlägt er ihn mit dem Stein nieder ("hit the guard with the stone"). Er nimmt den Schlüssel und schließt die Kette des Gefangenen damit auf. Bevor es nun weitergeht, nimmt Arthur noch den Helm des Wärters an sich. Der befreite Gefangene folgt Arthur nun. (30/6/15/13)

Small Chamber:

Hinter dem Wandteppich befindet sich ein Geheimgang ("move the tapestry").

Behind the Throne:

Hier befindet sich Arthur nun in einem Geheimzimmer hinter einem Wandteppich hinter König Lots Thron. Um die Parole zu erfahren, muß man bis zum nächsten Zeitabschnitt warten (z. B. "wait until none"). König Lot sagt nun, welche Zeile des Gedichtes die Parole für die nächsten drei Stunden ist.

Er nimmt immer die dritte Strophe, die folgende vier Zeilen enthält:

Zeile 1: No king so fair

Zeile 2: by maid begot

Zeile 3: was ever there

Zeile 4: than good King Lot.

Arthur merkt sich nun die Zeile für das Passieren des Haupteinganges.

End of Passage:

Im Westen blockiert ein Feuer den weiteren Weg. Arthur verwandelt sich in einen Salamander und geht nach Westen in die Küche der Burg. Hier verwandelt er sich zurück, nimmt den Bimsstein ("pumice stone") vom Tisch und gießt Wasser aus dem Faß ins Feuer ("pour water into the





fire”), woraufhin das Feuer ausgeht und der ehemals gefangene Schmied folgen kann. Arthur geht schnell noch einmal nach Osten zurück und holt den Zweig und den Helm, den er dem Schmied gibt, damit der Wächter ihn nicht als Gefangenen erkennt. (30/15/21/19). Nun wird die Tür nach oben geöffnet und beide gehen in die

Parade Area:

Hier sagt Arthur nun die Parole (also wenn es die erste Zeile ist: say “no king so fair”), woraufhin der Schmied und Arthur automatisch vor das Tor gelangen. Der Schmied dankt für die Befreiung und erzählt Arthur, daß er unter der Eiche ein Schwert versteckt hat. Arthur geht mit der Parole noch einmal in die Burg zurück.

Armoury:

Hier nimmt er den Schild an sich und legt die Rüstung an. Mit der Parole verläßt er nun die Burg. (40/17/24/25)

Village Green:

Arthur verwandelt sich in den Dachs, gräbt (“dig”), verwandelt sich zurück und nimmt alle Gegenstände sowie das vom Schmied versprochene Schwert an sich. (40/19/24/26). Schnell noch zum “Smithy” und die abgelegte Flasche mitnehmen.

Edge of Woods:

Bevor Arthur zum Turnier mit dem Ritter geht, poliert er seinen Schild mit dem Stein aus der Küche (“polish the shield with the stone”). Dann klopft er an die Tür (er kann auch ins Horn blasen, was der Ritter aber nicht so gerne mag), der Ritter läßt ihn herein. Arthur besteigt das Pferd (“mount the horse”) und nimmt entweder die rote oder die grüne Lanze. Um den Ritter zu besiegen, schützt Arthur immer seinen Körper und richtet seine Lanze auf den

Körper des Ritters. Als Belohnung für seinen Sieg erhält Arthur einen elfenbeinerne Schlüssel. (50/26/31/30)

Clearing:

Die Tür im Elfenbeinturm wird mit dem soeben erhaltenen Schlüssel geöffnet.

Ivory Tower:

Im “Tower Room” sitzt ein alter Mann, von dem Arthur einen magischen Ring erhält, wenn er seinen Namen herausfindet. Durch Öffnen der Tür geht Arthur aus dem Raum, verwandelt sich in einen Salamander und kriecht durch den schmalen Spalt in der Wand (“enter the crack”). Im “Abandoned Room” stehen folgende Buchstaben an der Wand:

AMHTIR AMU SMOTUS.

Um in den “Cellar” zu gelangen und etwas zu sehen, muß Arthur sich in eine Eule verwandeln. Hier findet er folgenden Text:

S A Y M O T H E R

R I O T H A M U S

Wenn man nun die Buchstaben des Namens AMHTIR AMU SMOTUS jeweils durch die entsprechenden Buchstaben des Wortes SAYMOTHER ersetzt, erhält man den Namen des alten Mannes. Also aus A wird T, aus M wird H usw. Nach Rückverwandlung und Aufnehmen aller Gegenstände geht Arthur ins Turmzimmer und sagt den Namen des alten Mannes (say “Thomas the Rhymer”). Er erhält nun den magischen Ring. (50/39/31/36)

Moor

Hier nimmt Arthur die Mischung zwischen Harke und Spaten (“slean”) sowie die Krücken an sich. Am “Edge of Bog” schneidet er sich mit der Spatenharke ein Stück Torf ab (“cut the peat with the sleam”).



Cottage:

Hier liegt ein frierender Mann, dem das Feuer ausgegangen ist. Arthur legt den Torf auf die Asche, unter der noch einige Kohlen glühen. Der Torf fängt Feuer, und der Mann wacht auf. Da sein Bein gebrochen ist, gibt Arthur ihm die Krücken. Nun kann er den Mann nach dem Weg durch den Sumpf fragen ("ask the man about the bog"). Dieser Weg ist in jedem Spiel anders. Wenn man den Anweisungen folgt, gelangt man sicher durch den Sumpf. Als Erleichterung hilft das "Automapping" durch Drücken der Taste F2. Arthur probiert diesen Weg gleich mal aus und landet im

West of Ford:

Hier versperrt der schwarze Ritter den Weg, den man besiegen muß, um nach Osten zu können. Dies gelingt aber erst, wenn der Erfahrungswert über 60 Punkte beträgt. (70/41/34/39). Arthur gelangt aber trotzdem nach Osten! Zunächst geht er durch den Sumpf wieder bis "Edge of the Bog" zurück. Er verwandelt sich in eine Eule und fliegt nach oben (siehe Flugkarte). Er fliegt nun immer nach Osten und landet automatisch als Arthur.

East of Ford:

Hier pflückt Arthur den schwarzen Apfel. Der schnellste Weg zurück ist nach Westen, am schwarzen Ritter vorbei und durch den Sumpf. Am "Edge of Bog" werden alle Gegenstände wieder aufgenommen.

South of Chasm/North of Chasm:

Auf der anderen Seite des schmalen Abgrundes läuft der Keiler herum, dessen Stoßzahn Arthur benötigt. Arthur wirft den Apfel über den Abgrund, den der Keiler gierig frißt. Da der Apfel vergiftet war, fällt der Keiler tot um. Nun wirft Arthur sein

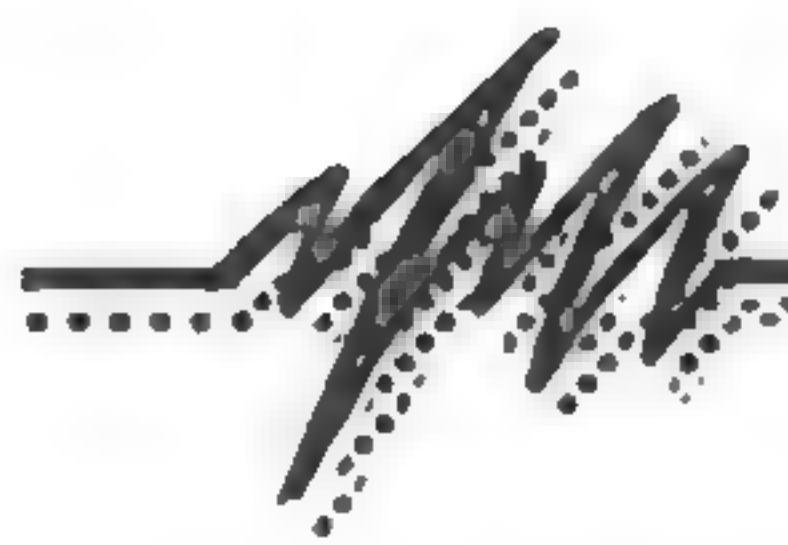
Schwert auf die andere Seite, verwandelt sich in die Eule, fliegt hinüber ("fly across the chasm"), verwandelt sich zurück, nimmt das Schwert und schneidet den Stoßzahn ab ("cut the tusk with the sword"). Das Schwert und den Stoßzahn wirft Arthur hinüber. Der Rückweg ist wie der Hinweg. Nun wieder alle Dinge aufnehmen. (70/46/41/44)

Track:

Um in den "Glade" zu gelangen, muß man an der Roßkastanie vorbeikommen. Sie ist voll von Kastanien, und sobald Arthur nach Norden geht, wird er mit Kastanien bombardiert. Er geht nach Norden, verwandelt sich in eine Schildkröte und zieht den Kopf und die Beine ein ("retract head and legs into shell"). Nun muß Arthur so lange warten, bis alle Kastanien heruntergefallen sind. Der Schild der Schildkröte bietet genug Schutz. (70/49/51/48)

Glade

Hier hört Arthur Rascheln im Gebüsch. Um etwas zu erreichen, muß sich unser Held hinter dem Felsen verstecken. Er hört nun ein Gemurmel. Nach Eingabe von "listen" hört Arthur eine zarte Stimme, die sich über das flaue Essen beklagt. Es fehlt offensichtlich an Gewürz. Arthur wartet nun und sieht ein kleines, grüngekleidetes Elfenwesen (leprechaun) aus dem Unterholz erscheinen. Arthur verläßt sein Versteck, woraufhin das Wesen verschwindet und Arthur hämisch auslacht. Nun stellt Arthur die Flasche ab und versteckt sich wieder hinter dem Felsen. Sobald das Wesen erscheint und die Flasche betrachtet, fängt Arthur den "leprechaun" ("catch leprechaun"). Als Tauschobjekt für die Flasche bietet er einen Krug Whisky an. (70/52/51/49)



Meadow:

Hier verschwinden wieder alle Gegenstände durch den unsichtbaren Ritter. Da Arthur aber den Ring hatte, sieht er diesen im Osten glitzern und kann nun die östliche Wiese betreten. Er nimmt den Ring, reibt ihn und befindet sich im Pavillon dieses Ritters. Hier befinden sich alle ihm abgenommenen Gegenstände, die Arthur wieder an sich nimmt. Falls es beim Tragen Probleme gibt, kann man fast alles in Merlins Tasche stecken. Der Ritter bietet Arthur ein riesiges Rabenei aus Messing an, wenn ein Rätsel gelöst wird:

Arthur soll die nächsten 2 Buchstaben der folgenden Kette nennen: ST ND RD TH. Dies sind die englischen Abkürzungen für first, second, third, fourth. Das nächste Wort ist also fifth, und somit heißt die Lösung: TH (say "TH"). Arthur erhält das Messingei. Bevor dieses nun benutzt wird, um das goldene Ei zu erhalten, nimmt Arthur erst einmal ein kleines Bad im See. (70/62/51/54)

Shallows/Lake:

Arthur verwandelt sich in einen Aal und erforscht den See. Durch ein Fenster kann er eine schöne Frau auf einer Bahre liegen sehen. Im südwestlichen Teil des Sees liegt ein Ruderboot, in dem sich der Fels mit dem Schwert befindet, das Arthur am Anfang des Spieles gesehen hat. König Lot hat also geschwindelt und ein anderes Schwert vorgezeigt! Eine riesige Krake, welche sich ebenfalls hier aufhält, trägt ein goldenes Halsband. Um dieses zu bekommen, muß man angreifen (man sollte das umgangssprachliche Wort für "attack" benutzen: "zap"). Man gibt "zap the kraken" (eine Anspielung auf "Zak McKracken"??) ein. Die Krake folgt Arthur nun bis

zu den "Shallows". Hier schnell zurückverwandeln, das Schwert nehmen und das Halsband abschneiden ("cut the bracelet with the sword"). Es verschwindet aber leider im Wasser. Also verwandelt sich Arthur in eine Schildkröte, schwimmt im See, durch das Halsband ("swim through the bracelet") und zurück. Hier wird nun der Kopf eingezogen ("pull the head into the shield"), damit das Halsband abfällt. Nach der Rückverwandlung werden alle Dinge aufgenommen. (70/70/61/62)

Grove:

Wenn Arthur als Eule nach oben fliegt, sieht er das gesuchte goldene Rabenei im Nest, hat aber keine Chance, es zu bekommen, da der Rabe höllisch aufpaßt. Um diesen abzulenken, legt Arthur im Wäldchen (grove) das Messingei ab, verwandelt sich in die Eule, fliegt nach oben und landet im Nest des Raben ("land in nest"). Der Rabe hat das Messingei gesehen und ist damit beschäftigt, dieses zu holen. Im Nest schnell zurückverwandeln, das Ei aus dem Nest stoßen ("push the egg"), wieder in die Eule verwandeln und ins Wäldchen zurückfliegen. Hier wieder zurückverwandeln, schnell das goldene Ei an sich nehmen und am besten in Merlins Tasche stecken (70/74/66/64). Nun reicht die Erfahrung aus, um den schwarzen Ritter zu besiegen.

West of Ford:

Durch den Sumpf geht es nun zum schwarzen Ritter. Wenn man diesen betrachtet, fällt ein dunkelrot glühendes Medallion auf. Man greift den Ritter so lange an, bis sein Schwert zu Boden fällt. Dann schneidet man das Medallion mit dem Schwert ab ("cut the madallion with the sword"), woraufhin der Ritter und das Medallion in



einem Blitz verschwinden. Übrig bleibt die leere schwarze Ritterrüstung, die aber keine weitere Bedeutung hat. Der Weg nach Osten ist nun frei. (70/78/73/68)

Beim ersten Schritt nach Osten fällt allerdings die Tasche herunter, da hier die Zauberkraft Merlins nicht mehr wirkt.

Ledge:

Hier liegt der Drache, der eine rote Nase wie ein Alkoholiker hat. Also gibt Arthur ihm den Krug mit Whisky. Nun wartet er, bis der Drache einschläft, und schneidet mit dem Schwert das Haar ab. Nun geht Arthur in die Höhle. Die geisterhaften Erscheinungen haben keine weitere Bedeutung. (70/78/76/71)

Basilisk's Lair:

Hier schläft die Kroneidechse (basilisk), die von Arthurs Eintreten aufwacht. Sie verwandelt alles Lebendige zu Stein, wie die vielen Ritterstatuen beweisen. Arthur muß nun sofort handeln, wenn er nicht auch in eine Steinstatue verwandelt werden will. Er dreht seinen Schild so, daß die Eidechse hineinsehen kann ("point the shield at the basilisk"). Da der Schild gut poliert ist, sieht sich die Eidechse in diesem "Spiegel" und verwandelt sich selbst in eine Steinstatue. (70/80/81/73)

Hot Room

Hier ist es, wie der Name sagt, unerträglich heiß. An der Tür ist ein Gesicht, das Arthur anlächelt. Durch die Tür kann Arthur nur, wenn er die Parole sagt, den Namen des Dämons, der sich hinter der Tür verbirgt. Dieser heißt "Nudd". Da die Kehle zu trocken und die Hitze zu groß ist, kann Arthur das Wort nicht sagen und muß schnell den Raum wieder nach SW verlassen.

Ice Room:

Hier ist es so kalt, daß der Atem zu Eis gefriert und zu Boden fällt. Also sagt Arthur "Nudd" und fängt den Eisblock auf ("catch the ice"). Nun schnell wieder hinaus. An der Tür zum "Hot Room" schmilzt der Eisblock, das Wort "Nudd" wird befreit und öffnet somit die Tür zum Dämonen. (70/85/81/76)

Hall:

Hier sitzt ein schönes Mädchen auf einem Thron. Sie sitzt auf dem goldenen Vlies. Alle Hinweise bisher deuten daraufhin, daß es sich aber um den Dämonen Nudd handelt, also wird das Mädchen angegriffen ("attack the girl with the sword"), woraufhin sie sich in den Dämonen verwandelt. Dieser bietet Arthur das Vlies und freien Abzug an, wenn er die beiden Handschellen öffnet, die den Dämonen fesseln. Arthur ist skeptisch, nimmt aber das Angebot an. Zunächst nimmt er das goldene Vlies an sich, dann den goldenen Schlüssel, den der Dämon um den Hals hängen hat. Der Trick ist folgender: Arthur schließt die rechte Handschelle auf ("unlock the right manacle with the gold key"), schließt diese daraufhin aber wieder zu ("lock...").

Dann schließt er die linke Handschelle auf und hat somit das Abkommen wortgetreu erfüllt. Der Dämon ist noch immer nicht frei, und Arthur wird automatisch aus der Höhle befördert. Durch den Fluch des Dämonen fallen Steine herab, die den Eingang zur Höhle für immer verschließen. (70/94/91/82)

Am "East of Ford" nimmt Arthur die Tasche und bringt diese zum "Ford". Er legt alles, was hineinpaßt, in die Tasche, geht nach Osten und holt die restlichen Dinge.



Durch den Sumpf geht es nun zurück.

End of Causeway:

Hier gibt Arthur nun dem roten Ritter die vier verlangten Gegenstände und kann nun zur Insel.

Island/Underground Chamber:

Mit dem silbernen Schlüssel, der sich in Merlins Tasche befindet, öffnet Arthur die Tür zur "Underground Chamber". Um die Frau zum Leben zu erwecken, gibt das Handbuch auf Seite 2 einen Hinweis. Der Hagedornzweig ist die Lösung. Da dieser aber erst am Weihnachtstag blüht, muß Arthur warten. Da der St. John's Day wohl noch nicht vorbei ist, gibt man "wait until Christmas Eve" ein. Man wiederholt das Warten so lange, bis Arthur einschläft und am Christmas Eve (24. Dezember) wieder aufwacht. Er verspürt ein Hungergefühl, das zunächst befriedigt werden muß.

Shallows:

Arthur verwandelt sich in einen Aal und schwimmt nach S und SE in den See. Hier schwimmt eine appetitlich aussehende Elritze (minnow), die Arthur als Aal verspeist ("eat minnow"). Nun geht es wieder zurück zur Lady. (70/95/92/87)

Underground Chamber:

Hier wird nun auf Weihnachten gewartet ("wait until Christmas"). Arthur schläft wieder ein und hat Hunger, als er aufwacht. Der Hunger wird jetzt ignoriert. Er wartet jetzt so lange, bis der Hagedornzweig blüht, und berührt dann die Frau mit dem Zweig, was sie zum Leben erweckt. Die Frau ist Nimue, the Lady of the Lake. Als Dank für die Befreiung gibt sie Arthur den Fehdehandschuh, mit dem er Lot herausfordern soll. Sie appelliert aber an Arthur, seinen Verstand zu benutzen.

Nachdem er Lot besiegt hat, soll er ihren Namen rufen, und das Schwert Excalibur gehört Arthur.(80/95/92/90)

Auf dem Weg in die Burg erinnert sich Arthur an die Farmer aus der Tarverne am Anfang des Spiels. Da Lot Gold über alles liebt, legt Arthur auf seinem Weg auf dem "Field of Honor" das goldene Halsband ab.

Great Hall:

Nun begibt sich Arthur in die Burg. An der Wache kommt er ohne Parole vorbei, da er den Fehdehandschuh trägt. Diesen wirft er Lot entgegen ("throw gauntlet at the king"). Dieser fordert ihn zum Duell auf dem

Field of Honor:

Bevor der Kampf richtig losgeht, nimmt Arthur das vorhin abgelegte Halsband wieder auf. Da Lot der bessere Kämpfer ist, muß eine List herhalten. Arthur legt das Halsband wieder ab. Das Gold zerstört Lots Konzentration, und er versucht, das Halsband aufzuheben. Nun wird er schnell angegriffen ("attack Lot with the sword"). Der Angriff gelingt und Arthur hält Lot das Schwert an die Gurgel. Da er ein Menschenfreund ist, legt er das Schwert ab und rettet Lots Leben, der Arthur daraufhin ewige Loyalität verspricht. (100/102/99/99)

Nun wird die Lady gerufen ("call lady"). Der Himmel verdunkelt sich, und auf dem See erscheint ein Pfad, der zum Felsen mit dem Schwert führt. (100/102/100/100)

Nur wenn alle Punktwerte mindestens 100 Punkte betragen, kann Arthur das Schwert herausziehen, König von England werden und das Spiel beenden.

Das war's. Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

Wolfgang Fröde



Bard's Tale III

Komplettlösung

Diese haben wir von Peter Bachmann aus Grebendorf erhalten, bei dem wir uns hiermit herzlich für seine Mühe bedanken wollen. Doch lassen wir ihn nun zu Wort kommen:

Ich werde mich auf die Veröffentlichung der Karten und der dazugehörigen Listen von im Programm enthaltenen Anmerkungen mit für die Lösung der einzelnen Rätsel bzw. Aufgaben wichtigen eigenen Anmerkungen beschränken, da, wie mir gesagt worden ist, ausführlichere Anleitungen für die Bewältigung der einzelnen Aufgaben in den unterschiedlichen Dimensionen der Welt von "Thief of Fate" und sonstige zusätzliche Tips an anderer Stelle in der ASM gegeben werden oder schon gegeben worden sind. Damit wäre eine nochmalige Erwähnung des eben geschilderten völlig überflüssig.

Ich möchte nur ganz kurz etwas zu den Eigenarten der Dungeons von BT III sagen, die einem das Kartenzichnen erheblich erschweren: Die Dungeons von BT III sind im Gegensatz zu den Dungeons der ersten beiden Teile der Trilogie, die allesamt das Format 22 x 22 aufweisen, unterschiedlich groß, was das Kartenzichnen etwas erschwert, da man nicht von vornherein weiß, wieviel Platz man für ein Dungeon auf dem Papier bereithalten muß, was aber andererseits die ganze Sache durchaus realistischer macht. Die Dungeongrößen sind nämlich in der Regel immer an die jeweiligen Gegebenheiten, die diese Dungeons beherbergen, angepaßt. So sind zum Beispiel die einzelnen



Levels eines Turmes ziemlich klein, während Höhlendungeons dagegen teilweise sehr groß sein können usw.

Die zweite und weitaus miesere Eigenart der Dungeons von BT III ist die Tatsache, daß sich der Eingang zum ersten Level so manches Dungeons nicht wie bei BT I und BT II stets unten links befindet, sondern daß so ein Eingang manchmal in der Mitte des linken oder rechten Randes eines Dungeons oder auch an unterster Position des rechten Randes usw. zu finden ist. Das erschwert nicht nur das Zeichnen eines Dungeons ungemein, sondern kompliziert auch die Orientierung mit dem



Zauberspruch "SCSI" nicht unerheblich, da man jetzt oftmals von der Position des Eingangs zum ersten Level aus die einzelnen Abweichungen von dieser Position, die einem nach Aktivierung eben dieses Zauberspruchs gegeben werden, mühsam abzählen muß, um zum aktuellen Standort der Party zu kommen, und diesen nicht einfach anhand der sonst üblichen Numerierung der Dungeonfelder am Rand ablesen kann.

Denn die übersichtliche schachbrettartige Numerierung der Felder eines Dungeons (oder auch einer Wilderness), die bei BT I und II möglich ist und die eine sehr leichte Orientierung innerhalb eines Dungeons ermöglicht, ist ja nur dann realisierbar, wenn sich der Eingang zum ersten Level jeweils an einem der vier Eckpunkte eines Dungeons befindet, nicht aber, wenn er irgendwo zwischen diesen Eckpunkten liegt, wie es bei den Dungeons von BT III leider manchmal der Fall ist. Das ist aber alles halb so schlimm, denn mit meinen Karten wird Euch die Orientierung auch mit diesen kleinen Schwierigkeiten gelingen.

Wir beginnen mit der Wilderness der Starterdimension, dann Skara Brae (oder besser das, was noch von Skara Brae übrig geblieben ist) und den Starterdungeons "The Catacombs", "The Tunnels" und der vier Dungeons von "Unterbrae", die man allesamt im "Temple of the Mad God" findet. Hierzu wäre noch zu sagen, daß das Passwort für die ersten Dungeons "TARJAN" ist, während man "Chaos" in der Eingangshalle zum Tempel eingeben muß, wenn man in die Gemächer von "Brilhasti ap Tarj" (Unterbrae) eindringen will, dem man nun mal den Hals umdrehen

muß, wenn man alle Mitglieder seiner frisch angefangenen Party in den 35. Level befördert haben will.

Und los geht's mit den Listen der Text-comments:

Wilderness of the Starterdimension

Einrichtungen:

- 1.) Refugee camp
- 2.) Scrapwood Tavern
- 3.) Small Shrine
- 4.) The ruins of Skara Brae

Kommentare:

- T1.) Deeply hidden in verdant shadows this grove is quiet and feels peaceful. (Twilight Copse)
- T2.) Amid the bountiful trees you find a bubbling spring that almost glows with purity. (Crystal Spring)
- T3.) Stabbing up the sky like an obsidian dagger, Shadow Rock is utterly alien to the surrounding landscape. (Shadow Rock)
- T4.) Foul, noxious gases reaking of rotten eggs, bubble up through the turgid, yellow, mud-laden waters. (Sulphur Springs)
- T5.) Here, halfway up Earthdagger Mountain, winds swirl around and make this place earn its name: Cold Peak. (Cold Peak)
- T6.) Lovingly tunneled into the mountainside the opening to the Old Dwarf Mine looks natural. (Old Dwarf Mine)
- T7.) The flat grassy plain stretches peacefully out in all directions. This is the Vale of the Lost Warriors. (Vale of Lost Warriors)





Skara Brae:

Gebäude:

- 1.) Storage Building (Hier kann man einige nützliche Sachen mitnehmen.)
- 2.) Temple of the Mad God
- 3.) Review Board (hier geht man nach jeder erfüllten Mission hin, um sich eine Experience-Points-Belohnung abzuholen und um die Time-Warp-Spells für die nächste Dimension zu erlernen. Außerdem kann man sich hier natürlich auch "advancen" lassen, usw.)

Kommentare:

- T1.) Among the ruins of Skara Brae is an unnatural silence. As if death itself has come to stay.
- T2.) The feeling of evil is forboding.
- T3.) There's a statue of the Mad God Tarjan here. It's strange that it is clean and shiny as if someone has been caring for it.
- s1.) Magic Barrier (Hier kommt man keinen Schritt vorwärts, obwohl es so aussieht, als ob man einen unendlich langen Gang vor sich hat.) (Sinister Street)

Catacombs:

- 1.) The smoldering ruins smell old and seem somehow unfocused. It seems very much as if they do not belong here at all. Something very alien is present.
- 2.) Foul reeking air is coming from under the door. (Keine Angst, es ist keine Klotür.)
- 3.) The priests seek another word.

Tunnels:

- 1.) this word will allow access to the unholy domain of Brilhasti ap Tarj.

- 2.) The floor sure feels sticky here.
- 3.) There seems to be an odd magnetic disturbance near!
- 4.) Written in Blood are large letters which spell out "Chaos".
- 5.) This dark gloomy tunnel reeks of death and moldy rot. You shiver to think something lives down here, and you shiver to think you might die down here. (Ich hoffe, keiner von Euch fängt nach diesen Zeilen zu zittern an. Wenn ja, dann ist sicher was mit der Heizung in Eurem Computerzimmer nicht in Ordnung, oder aber Ihr habt Durchzug im Zimmer, ansonsten gäbe es nämlich wirklich keinen Anlaß.)

Unterbrae (I):

- 1.) Although Skara Brae lay in ruins, it felt far more alive than this place. Something here just feels wrong: it is not of this world. Even breathing this air feels dirty.
- 2.) The shade of the wind's home will make you free.
- 3.) A splash of a noble's blood colors the exit.
- 4.) The tint of melancholy paves this way.
- 5.) Tacked on the door in the east wall you see the following message: Those who enter this door will never leave through it! (dies' ist eine durchaus wahre Aussage!)
- 6.) A magic mouth appears and says: "Speak the rhyiming word to pass through!" (Hier muß man natürlich "Blue" eingeben, worauf dann der Durchgang zur Treppe freigegeben wird.)



Unterbrae (II):

- 1.) The air down here smells of dry rot and other putrefaction. The dry air feels uncomfortable and leeches moisture from you as it saps your strength and courage.
- 2.) Down below, eschew the first right thing to do.
- 3.) Light hurts me and bleeds me, but leaves me behind it always.
- 4.) A faded figure appears and asks, "I am nothing, I make nothing, but my opposite creates me even as it destroys me. What am I? (Nach der Eingabe von "SHADOW" erscheint westlicherseits eine Tür, die den Durchgang zur nächsten Treppe freigibt.)"
- 5.) Return from beyond this place is not possible by this means.

Unterbrae (III):

- 1.) The spectral hand of fear runs long fingers down your spine. The air is hot and close. This place feels like the inside of a grave.
- 2.) The first Ward's Key: Never. Now ever is seen Elite and Narrow North by North West Way, Doves Mourn.
- 3.) A figure appears and asks, "I have no lips, yet my kiss is deadly. I am not a razor, but those I caress need never shave again. Your best friend, I will kill you. Speak my name and ready me! (Offensichtlich ist "SWORD" das Lösungswort, nach dessen Eingabe sich westlicherseits ein Durchgang zur nächsten Treppe offenbart.)"
- 4.) Only a fool would frontally assault the second Ward.
- 5.) Things that lurk, in shadows below make it an unsafe place to go. First

Ward: Spin lest ye be spun.

- 6.) The third Ward's path of darkness is not without danger, but there is more to fear in the light of Brillhasti's insanity! (Lachhaft!)
- 7.) The three Wards below will try your soul, but that's the only way out of this hole. Brillhasti is cold and he is mean. Make sure his death is quick and clean.

Unterbrae (IV):

Anmerkung zur "First Ward":

Auf der Karte ist für die Bewältigung der ersten Kammer ein Weg mit Pfeilen vorgezeichnet. Diesen solltet Ihr einhalten, da der Rest des Raumes mit Wirbelfeldern oder sonstigen Unannehmlichkeiten gespickt sein könnte. Ich selbst habe mit meiner Party, die im Besitz eines Nospin-Ringes ist, nichts von Wirbelfeldern oder sonstigem gemerkt, aber ich rate Euch trotzdem, sicherheitshalber den Weg einzuhalten.

- 1.) Diddledy high, diddledy low, come brave blood sheep, youre a goodly way to go.
- 2.) So far so good, this you all think, come even further, your blood I will drink. Brillhasti am I, and great is my God. Come to me, come, down the path few have trod.
- 3.) The party has entered the chamber of Brillhasti ap Tarj. He doesn't seem pleased to meet you. (Nach erfolgreichem Versuch, dem guten alten Brill die Nase einzudrücken, wird Eure Party zum Review Board teleportiert).

Nachdem wir gemeinsam den Bösewicht "Brilhasti ap Tarj" in der Anfangsdimension von Bard's Tale III vaporisiert haben, können wir uns eigentlich in die erste der





sieben zu besuchenden Dimensionen wagen, nämlich nach Arboria. Dort suchen wir den guten alten Valarian auf, um ihm den "Valarian's Bow" und die "Arrows of Life" abzuknöpfen, wie es uns der alte Mann aus dem Review Board aufgetragen hatte.

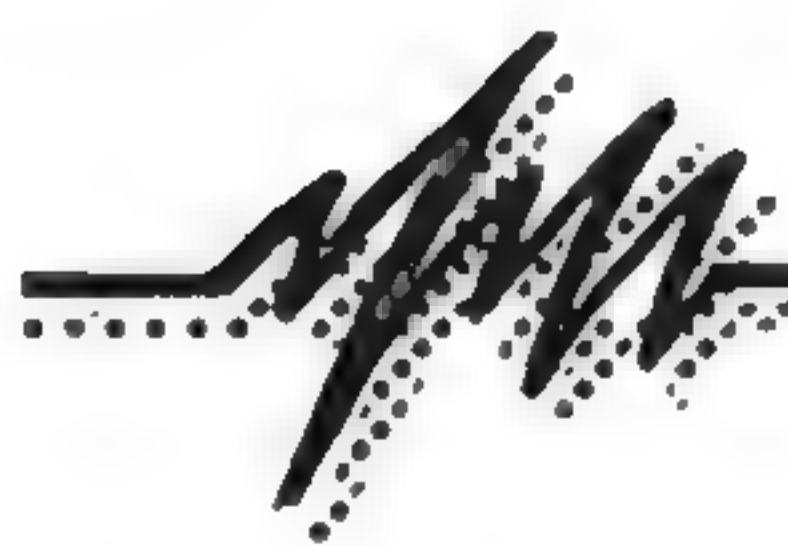
Gleich nach dem Dimensionssprung vom "Twilight Copse" der Starterdimension nach Arboria mit Hilfe des gigantischen Zaubers unseres Chronomancers ("ARBO" heißt der Zauberspruch, mit dem der Chronomancer dieses Wunderwerk vollbracht hat, wie Ihr bereits alle wißt) treffen wir auf einen alten Kampfgefährten namens "Hawkslayer", der uns seine Dienste anbietet.

Wir müssen ihn nicht unbedingt in unsere Party mit aufnehmen, es wäre aber auch nicht die schlechteste Alternative. Der Hawkslayer ist kein zu schlechter Kämpfer, und außerdem verrät er uns die Lösung eines Rätsels, welches er uns in einer anderen Dimension einmal stellen wird, falls wir uns dazu entschließen sollten. Nach der Begegnung mit dem Hawkslayer gehen wir erstmal nach Ciera Brannia - das Städtchen dieser Dimension - und besuchen dort den Elfenkönig in seinem kleinen Schloß. Dieser erzählt uns dann, daß Valarian in einer Gruft aufzufinden ist, woraus wir schließen können, daß dieser nicht mehr so ganz vital und gesprächig sein kann, schlimmstenfalls aber vielleicht sogar tot ist.

Der König verweigert uns auch den Zutritt in das "Sacred Grove", in dem sich Valarians Gruft befindet, und will uns erst hineinlassen, wenn wir Arboria von dem Unhold "Tslotha Garnath" befreit haben, der sich im "Festering Pit" befindet und nur

getötet werden kann, wenn man den "Nightspear" dabei hat, der im "Valarian's Tower" versteckt gehalten wird. Damit wissen wir erst mal so ungefähr, was zu tun ist. Wir verlassen also das Schloß, gehen aber, bevor wir auch die Stadt wieder verlassen, noch einmal in eine der zwei Kneipen der Stadt, nicht um uns dort den absoluten Gong zu geben und dann anschließend die Inneneinrichtung des Inns auseinanderzunehmen bzw. vollzuk., NEIN, wir lassen uns nur einen Drink zum Mitnehmen geben, da wir die den Drink umhüllende "Wineskin" für später benötigen.

Danach verlassen wir nun die Stadt und gehen nicht etwa gleich zum "Valarian's Tower", sondern erst zu der alten Fischerhütte am Teich. Dort lassen wir einem Zauberer unserer Party von dem alten Fischer den Spruch "GILL" beibringen, mit dessen Hilfe wir dann anschließend gefahrlos in dem Lake neben der Hütte untertauchen können. Man kann den Spruch, mit dem die Party unter Wasser atmen kann, zwar auch in der "Wizard's Guild" erlernen, dort muß man aber einige Goldstücke mehr ausgeben. Außerdem wollen wir mit unserem Geld ja schließlich stets die sozial Schwächeren unterstützen und nicht die Großkapitalisten, die in diesem Spiel in der Form von Zauberern auftreten, gell? Nun aber zurück zur Natur, oder besser gesagt zum Teich, denn in dem müssen wir ja schließlich untertauchen, um dort auf den "Crystal Palace" zu stoßen, in dem wir uns bis zum "Life Spring" durchschlagen müssen. Man sollte, sobald man im "Crystal Palace" angekommen ist, einige Male den Spruch "GILL" anwenden, denn da sich durch die häufige Anwendung des Spruchs das Zeitintervall



verlängert, währenddessen man unter Wasser atmen kann, braucht man sich dann eine ganze Weile nicht mehr um die Beatmung zu kümmern.

Dieser Vorgang sollte natürlich wiederholt werden, sobald die Party anfängt, Wasser zu schlucken. Wenn wir dann endlich den "Life Spring" erreicht haben, brauchen wir nur noch die mitgeführte "Wineskin" mit dem "Water of Life" zu füllen, um wieder rauszufinden aus dem Palast. Das "Water of Life" benötigen wir dann noch zweimal auf dem Weg zum Ziel, wobei wir es das erste Mal im vierleveligen "Valarian's Tower" "usen", zu dem wir gleich nach dem morgendlichen Bad im Lake hinstiefeln. Vorher holen wir uns jedoch ein "Acorn" von der Eiche in der Wilderness. (Der "Arefolia-Tree", der sich ebenfalls in der Wilderness befindet, ist eigentlich unwichtig. Man kann zwar mit den Blättern dieses Baumes auch unter Wasser atmen, beherrscht man aber den Zauberspruch "GILL", sind diese Blätter völlig überflüssig.) Wenn wir dann im dritten Level des "Valarin's Tower" angekommen sind und schließlich das runde Portal mit der Eichenzeichnung und der Bodenöffnung in Eichelgröße vor uns haben, legen wir das "Acorn" in die Bodenöffnung und begießen es mit dem "Water of Life", worauf dieses keimt und der aufschliessende Sproß die Metallplatte, die den Weg zur Treppe ins vierte Level versperrt, aus dem Weg räumt (USE ACORN + USE WINE-SKIN (mit "Water of Life")):

Im vierten Level müssen wir dann nur noch den "Nightspear" finden, dann können wir uns mit dem erbeuteten Speer in die "Festering Pit" wagen, um dort Tslotha Garnath ins Jenseits zu befördern. Der erste Level der "Festering Pit" dürfte

müheless zu bewältigen sein. Man kann hier den zweiten Level einmal über die Treppe erreichen, man kann ihn aber auch über zwei Portale erreichen, die in einem Raum versteckt sind, der weder durch Türen, noch durch die Benutzung von Teleportfeldern erreicht werden kann. Um diesen Raum betreten zu können, muß man schon mit dem Zauberspruch "PHDO" arbeiten, was bei diesem Raum noch keine Schwierigkeit ist. Ich habe in den Karten alle Wände, durch die man den Raum mit Hilfe von "PHDO" betreten kann, mit roten Doppelpfeilen versehen. Etwas komplizierter wird die ganze Chose dann im zweiten Level. Hier kann man nämlich nur ungefähr ein Drittel aller Räume betreten, ohne sich des besagten Zauberspruchs bedienen zu müssen. Auch hier habe ich alle nicht "PHASE DOOR"-geschützten Wände, durch die man in die ansonsten unzugänglichen Räume gelangt, mit roten Doppelpfeilen gekennzeichnet.

Wenn wir dann endlich den Thronsaal von Tslotha Arnath erreicht haben, stellen wir uns dem Fiesling zum Kampf. Haben wir ihm dann nach einem mehr oder weniger heftigen Gefecht letztendlich die Rübe abgeschlagen, und hat der "Nightspear" anschließend verhindert, daß diese ihm wieder anwächst, nehmen wir sie mitsamt seinem Herzen mit und gehen zurück zum Elfenkönig. Diesem zeigen wir mittels der zerspaltenen Rübe Tslothas, daß unser Feldzug erfolgreich war. Daraufhin gewährt der König endlich Zutritt zum "Sacred Grove", dem wir auch sogleich einen Besuch abstatten. Hier schlagen wir uns bis zur Eingangstür von Valarians Gruft durch, die die Form einer Valarianskulptur hat. Diese Skulptur hat ein kleines Loch in





der Brust, in welches wir das Herz Tslothas einsetzen (USE TSLOTHA'S HEART). Jetzt kommt auch das "Water of Life" zum zweiten Mal zum Zuge, denn das Herz Tslothas wird mit diesem benetzt, worauf es prompt anfängt, eine Flüssigkeit durch das Röhrchensystem der Tür zu pumpen und damit offenbar irgendeinen Mechanismus in Gang zu setzen. Jetzt drehen wir uns ein paar Mal um die eigene Achse, woraufhin uns eine plötzlich auflodernde "Eternal Flame" ein paar Funzeln anbrennt.

Jetzt ist auch eine Tür zu entdecken, durch die wir ins Innere der "Tomb" gelangen. Hier finden wir auch den "Valarian's Bow" und die "Arrows of Life", die wir natürlich mitnehmen zum alten Mann im Review Board von Skara Brae. Nach unserem Wiedereintauchen in die Heimatdimension mit Hilfe des Zauberspruchs "ENIK" begrüßt dieser uns traurig und herzlich zugleich. Aber nichtsdestotrotz gibt er uns unsere wohlverdienten 600.000 Experience-Points und einen neuen Auftrag.

Übrigens, der Hawkslayer hat sich in der Zwischenzeit wieder klammheimlich davongemacht, ohne sich für seine wertvolle Begleitung zu bedanken. Das ist wirklich 'ne ziemliche Sauerei, also noch mal nehme ich den nicht mit.

Nachdem unsere vielgerühmte Truppe von Abenteurern das sonnige Arboria unsicher gemacht hat, geht es nun darum, sich im "saukalten" Gelidia etwaige Körperteile abzufrieren und nebenbei auch noch einige magische Gegenstände anzueignen, die ursprünglich einem Zauberer namens "Lanatir" gehört haben, um diese dann anschließend zum "Old Man" im Review Board der Starter-Dimension zu bringen

("Wand of Power" und "Sphere of Lanatir"). Damit sich auch Eure Party nach getaner Arbeit wieder an einem warmen, prasselnden Lagerfeuer im "Refugee's Camp" wärmen kann, gebe ich Euch nun die für die Erfüllung der Mission notwendigen Tips:

Gleich nachdem Ihr mit Eurer Party in Gelidia angekommen seid, könnt Ihr Eure wackeren Krieger zur "Ice-Keep" steuern und mit der blutigen Arbeit beginnen. Ihr braucht nicht unbedingt vorher den "Outpost" zu besuchen, denn dort könnt Ihr lediglich ein altes Tagebuch lesen. Dieses wurde von einem Zauberer und Freund von Lanatir namens Alendar verfaßt und gibt eine Erklärung für das leicht niedertemperaturige Klima in der hiesigen Dimension. Keine Angst, es ist keine meteorologische Abhandlung, aber sie ist mindestens ebenso an den Haaren herbeigezogen, also ab dafür.

In der "Ice Keep" angelangt, gilt es nun, drei vierlevelige, mit einer magischen Sperre versehene Türme zu erklimmen. Im vierten Level eines jeglichen Turmes befindet sich nämlich eine von einer Horde Zauberern behütete magische Linse, mit deren Hilfe man sich schließlich einen Zugang zum "Ice-Dungeon" verschaffen kann, in dem man dann letztendlich die besagten Items findet. Die magisch geschützten Zugänge zu diesen Türmen befinden sich im ersten Level der "Ice-Keep" und sind wie folgt zu knacken: Alle magischen Sperren können nur mit einer Reihe von ganz bestimmten Zaubersprüchen beseitigt werden, auf die an jeder Sperre mit einem flotten Prosavers hingewiesen wird. Man muß also lediglich die dort aufgezeigten Verse entschlüsseln und



die entsprechenden Sprüche loslassen, und schon löst sich die Sperre in ein einziges Wohlgefallen auf. So kommt man dann nach einigem Grübeln bei der ersten Sperre (09/12) zu der Spell-Kombination ("LEVI", "ANMA", "PHDO"), bei der zweiten Sperre (09/01) zu der Kombination ("INWO", "WIHE", "FOFO", "INVI") und bei der dritten Sperre (00/12) zu der Kombination ("MAFL", "SHSP", "FEAR", "SUEL", "SPBI").

Nach der Beseitigung der Sperren kann man dann über einen "Passageway" in den "White Tower" mit der "White Lens", den "Grey Tower" mit der "Smokey Lens" oder aber in den "Black Tower" mit der "Black Lens" im vierten Level gelangen. Dabei muß die von mir vorgeschlagene Reihenfolge nicht unbedingt eingehalten werden, sie bietet sich aber an, da die Türme einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben, den ich bei der von mir gewählten Reihenfolge berücksichtigt habe. Nachdem man dann alle Linsen aufgesammelt hat, kann man sich gleich zu dem Marmorpodest mit den drei Kreisen in der Decke darüber begeben und die Linsen in beliebiger Reihenfolge in diese Vorrichtungen einsetzen, um damit den Zugang zum "Ice-Dungeon" freizumachen. Man braucht also den zweiten Level der "Ice-Keep" nicht unbedingt zu besuchen, das ist für die Erfüllung des Auftrages nämlich nicht unbedingt notwendig. Wenn Ihr Euch diesen Level trotzdem mal anschauen wollt, dann will ich Euch zumindest sagen, wie Ihr Euch den Zugang verschafft. Im ersten Level der "Ice-Keep" befinden sich nämlich an drei verschiedenen Positionen sogenannte "Stone Guardians", die Eure Party nach dem Namen eines Freundes fragen. Wenn man nun

"ALENDAR" oder "HAWKSLAYER" eingibt, geben die Wächter den Zugang zum zweiten Level der "Ice-Keep" frei. Hier sollte ich vielleicht noch erwähnen, daß es in diesem Level wieder einige Räume ohne sichtbare Zugänge gibt. Hier muß man mit "APAR" arbeiten, wenn man diese Räume betreten will, was aber wiederum keineswegs vonnöten wäre. Trotzdem soll an dieser Stelle gesagt sein, daß man sich mit "PHDO" hier keinen Zugang verschaffen kann.

Aber nun zurück zum "Ice-Dungeon": Das "Ice-Dungeon" ist eine zweilevelige, nicht sonderlich große Höhle ohne irgendwelche Besonderheiten. Lediglich vor Lanatirs Grabkammer findet man nochmals etwas Erwähnenswertes. Hier wird man nämlich nach einem Passwort gefragt, welches "CALA" heißt. Nach der Eingabe dieses Passwortes wird dann eine Geheimtür sichtbar, durch die man in die Kammer eintreten kann. Jetzt braucht man nur noch die beiden magischen Items aufzunehmen, und dann geht's flugs zurück in wärmere Gefilde und zu einer saftigen Experience-Points-Prämie von "Old Henry" im Review Board. (Noch schnell etwas zu den zu findenden Items: Beide können von Zauberern benutzt werden, wobei der "Wand of Power" den AC des Trägers um 3 Einheiten senkt und zusätzlich noch mit einem "SUMMON GREATER DEMON" belegt ist, während die "Sphere of Lanatir" den AC des Trägers sogar um 5 Einheiten senkt, aber keine weitere Funktion besitzt.) Daß das Spiel damit noch längst nicht gelöst ist, dürfte wohl klar sein. Der "Old Man" schickt die Party nämlich kurz nach Ihrer Ankunft im Review Board schon wieder los, und zwar nach Lucencia.





Was man nach der Ankunft in der Dimension "Lucencia" unbedingt tun sollte, ist ein kleiner Abstecher nach Celaria Bree. Celaria Bree ist eine kleine, recht waldige Siedlung, in der man für die Lösung der hiesigen Mission, die darin besteht, die "Crown of Truth" und "Alliria's Belt" zu finden, wichtige Informationen bekommt. Außerdem können die Barden Eurer Party hier endlich die "Kiel's Overture" erlernen, während Eure Zauberer ihr Sprücherepertoire mit dem machtvollen Spell "Divine Intervention" ergänzen können. Aber gehen wir nun etwas mehr ins Detail: Nach kurzer Suche werdet Ihr in Celaria Bree vier Gebäude finden: Zum ersten wäre da eine Taverne (Cheers) zu erwähnen, in der Ihr Euch natürlich mit Getränken eindecken könnt und außerdem den Tip bekommt, doch mal in der "Bard's Hall" vorbeizuschauen, da dort einige Informationen auf Euch warten. Man sollte sich in der Taverne auf jeden Fall wieder einen "Wineskin" besorgen, falls sich keiner mehr unter den Ausrüstungsgegenständen der Partymitglieder befindet, da es im Verlauf des Spieles wieder gilt, eine wichtige Flüssigkeit darin aufzubewahren. Als nächstes wäre jetzt die bereits erwähnte "Bard's Hall" an der Reihe: Hier könnt Ihr Euch ganze drei Balladen zu Gemüte führen, wovon die ersten beiden mit einigen nützlichen Informationen gespickt sind, während das dritte Musikstück die bereits erwähnte "Kiel's Overture" ist. Diese Overture können Eure Barden gegen eine geringe Unkostenerstattung von nur 30000 Goldstücken erlernen. Während eines Kampfes angewendet, wirkt sie dann wie der Geomancer-Zauberspruch "Trebuchet", wogegen sie im normalen Spielmodus einen Kompaß herbeizaubert. In

der "Wizard's Guild" könnt Ihr Eure Partymitglieder dann auch bei Bedarf "advance" lassen. Außerdem können Eure Zauberer hier zusätzlich ihr Gedächtnis belasten, und zwar mit dem schon genannten Spell "DIVA", und das für nur lächerliche 50000 Goldmünzchen. (Kommerz ist überall angesagt...) Zu guter Letzt gibt es auch noch einen Tempel in Celaria Bree, dessen Funktion hier nicht weiter erläutert werden muß.

Nachdem Ihr Celaria Bree gesund und munter wieder verlassen habt, solltet Ihr Euch gleich zum nordwestlich gelegenen "Violet Mountain" aufmachen, um dort nach dem "Rainbow Dragon" zu suchen, der die Begegnung mit Euch nicht überleben sollte. Der "Violet Mountain" ist ein zweieveliges Dungeon, wobei der erste Level sehr groß und mit einigen Teleportfeldern versehen ist, während der zweite, weitaus kleinere Level frei von Teleportfeldern ist. Den "Rainbow Dragon" findet Ihr dann natürlich im zweiten Level in seinem stinkenden, drachenmäßigen Versteck, welches Ihr sogleich von jeglichem Unrat säubern solltet. (Also ran an den Speck!) Anschließend solltet Ihr zum einen den "Crystal Key" aufnehmen, der sich unter dem Drachenkadaver befindet, und zum anderen etwas von dem Drachenblut in den mitgebrachten "Wineskin" füllen (USE WINESKIN). Den "Crystal Key" braucht Ihr nämlich jetzt gleich im Anschluß an den "Violet Mountain", um Euch einen Eintritt in das nächste Dungeon - "Cyanis Tower" - zu verschaffen. Das Drachenblut dagegen braucht Ihr erst später. Die Aufgabe, die Euch im dreieveligen "Cyanis Tower" erwartet, ist natürlich klar: Ihr müßt den Hausherrn "Cyanis" suchen und ihn für den Übergang in die Totenwelt bearbei-



ten. Um dann auch wirklich im dritten Level des Turmes eine Konfrontation mit Cyanis zu provozieren, müßt Ihr den Raum bei (03/04) nach dem erstmaligen Betreten erst einmal wieder verlassen, und zwar nicht durch die Eingangstür, sondern durch eine der drei Türen, die zu der zentralen inneren Kammer führen. Wenn Ihr dann wieder in besagten Raum eintretet, wird Euch Cyanis schon entgegenstürmen, und dann wißt Ihr ja, was Ihr noch zu tun habt (murks ...).

So gelangt Ihr dann letztendlich in den Besitz der "Magic Triangle", denn die läßt der Jüngling nach seinem Dahinscheiden nun mal fallen. Laßt Euch durch den Vorwurf, den Euch das Programm nach dem Kampf mit Cyanis macht, nicht unbedingt aus der Bahn werfen. Bei "Bard's-Tale" - Rollenspielen kommt man nun leider nur durch das erbarmungslose Töten von vermeintlichen Gegnern zu einem Erfolg, da kann man als Spieler nichts dagegen tun. Auf die "Magic Triangle" kann man bedauerlicherweise auch nicht verzichten, da man sie im nächsten Dungeon dringendst benötigt, um ein Hindernis aus dem Weg zu räumen. Es liegt also bei Euch, ob Ihr an dieser Stelle Eure Mission beendet oder ob Ihr lieber dem Leben des liebeskranken, aber eigentlich doch recht harmlosen Cyanis ein Ende machen wollt. Wenn Ihr Euch also trotz allem zum Weiterspielen entschieden habt, dann gilt es jetzt, in der "Wilderness" von Lucencia den Gärtner zu spielen und von jedem der dort auffindbaren Rosenbüsche eine Rose zu pflücken. Der verdorrte Rosenbusch, der sich gleich nordwestlich vom Eingangstor von Celaria Bree befindet, kann jetzt mit Hilfe des Drachenblutes in einen "Rainbow-Rose Bush" verwandelt werden. (USE

WINESKIN, und zwar den, der mit dem Drachenblut gefüllt ist.) Auch von diesem Rosenbusch sollte man selbstverständlich eine Rose mitnehmen, so daß man am Ende genau 5 Rosenblüten unterschiedlicher Färbung besitzt. Jetzt kann man sich endlich in die zweilevelige "Alliria's Tomb" begeben, in der man sich bis zum Grab Allirias vorarbeiten muß. Der erste Level hat keine Besonderheiten, wenn man mal von dem schwarzen Kristallblock absieht, der den Durchgang zur Treppe zum nächsten Level versperrt. Dieser wird ganz einfach durch die Anwendung des "Magic Triangle" beiseite geräumt, und schon kann man sich ins nächste und letzte Stockwerk begeben. Dort kommen dann die Rosenblüten zur Anwendung, die Ihr so fleißig in der "Wilderness" eingesammelt habt. Hier werdet Ihr nämlich insgesamt fünfmal auf geisterhafte Frauen stoßen, die jeweils eine Rosenblüte von Euch verlangen. Diese stehen nämlich jeweils für ganz bestimmte Tugend, und Eure Aufgabe ist es nun, die Farben der Rosen den Tugenden bzw. Werten zuzuordnen und den Frauen jeweils die Blüten zu geben, die sie von Euch verlangen. Eine Hilfe für dieses recht schwierige Unterfangen (schwierig, da die Farbensymbolik teilweise recht ungeschickt gewählt worden ist und somit die Zusammenhänge zwischen Farbe und Tugend/Wert nicht immer so klar sind) bietet Euch die "Flower-Ballad" aus der "Bard's Hall" von Celaria Bree, oder aber Ihr bedient Euch meiner Lösung: Der ersten Frau solltet Ihr die weiße Rose (Rose der Wahrheit) geben, der zweiten die blaue Rose (Rose der Tapferkeit!??), der dritten die rote Rose (Rose der Verwandtschaft (Kinship)!??), der vierten die gelbe Rose (Rose der Natur!??) und der letzten Frau





solltet Ihr die "Rainbow"-Rose geben (Rose von Alliria). Daraufhin wird dann jede Frau verschwinden und Euch passieren lassen, so daß Ihr dann schließlich die Grabkammer von Alliria erreicht. Dort könnt Ihr dann die "Crown of Truth" und den "Belt of Alliria" an Euch nehmen und Euch auf den Rückweg begeben. Eine besondere Funktion hat diesmal nur die "Crown of Truth", die vom Paladin getragen werden kann und dessen "AC" um 10 Einheiten senkt. Der "Belt of Alliria" hat leider keine Funktion (wie übrigens alle Gürtel), kann dafür aber von jedem Partymitglied "equipped" werden.

Jetzt begibt sich unsere Party allseits geliebter und geschätzter Helden in die Welt der Zwerge: Durch einen "Chronomancer-Spell" an der alten Zwergenmine gelangt die Party nämlich in das Zwergenkönigreich "Kinestia", in dem sie sich auf die Suche nach dem "Hammer of Wrath" und "Ferofist's Helm" machen soll.

Eine erfolgreiche Mission läuft in etwa folgendermaßen ab: Gleich nach dem Dimensionssprung stellt man überraschenderweise fest, daß man sich in Kinestia nicht wie in sämtlichen bereits besuchten Dimensionen zuerst in einer "Wilderness" wiederfindet, sondern daß man gleich mitten in Ferofists Höhlenpalast aus dem Ozean der Zeit wiederauftaucht. Auch nach längeren Expeditionen wird man wohl kaum einen Ausgang finden, der einen in eine "Wilderness" führt, da es in Kinestia nun leider weder eine solche noch eine Stadt gibt. Dafür wird der Spieler aber mit zahlreichen Dungeons entschädigt, die auch erst mal durchforstet sein wollen. Aber nun zurück zu "Ferofist's": Nicht unweit von der Startposition entfernt wartet "Hawkslayer" auf die Party und versperrt

dieser den Weg. Er gibt ihr außerdem auch noch ein Rätsel auf, dessen Lösung er aber seltsamerweise schon bei der letzten Begegnung in "Gelidia" verraten hatte. (Vorausgesetzt, die Party hatte ihn in Gelidia in die eigenen Reihen mitaufgenommen!) Des Rätsels Lösung ist also "ICEBERG". Diese verschafft der Party neben einer freien Passage nun zum zweiten Mal die sagenhafte Ehre, "Hawkslayer" in die Party mit aufzunehmen zu dürfen, was, wenn man sich dazu entschließen sollte, nicht gerade das Verkehrteste, aber auch nicht unbedingt notwendig wäre.

Damit gibt es zu diesem ersten Dungeon schon nichts mehr zu sagen; man kann sich also unverzüglich durch einen Durchgang in der Südwand des Dungeons in die "Barracks" begeben und dort nach einem der beiden Schlüssel suchen, die man später im "Workshop" benötigt, um einen Durchgang zum nächsten darunterliegenden Dungeon freizugeben. Nachdem man diese Aufgabe erledigt hat, sollte man die "Barracks" wieder verlassen und Ferofists "Private Quarters" einen Besuch abstatten. Dort findet man neben dem zweiten, später benötigten Schlüssel letztendlich den Herrn des Hauses, nämlich Ferofist persönlich, der allerdings nicht mehr gerade in bester Verfassung ist. Er steht nämlich kurz vor seinem Exitus und kann der Party gerade noch verraten, wievielmals die beiden gefundenen Schlüssel (LEFT KEY + RIGHT KEY) an dem Schloß des Portals im "Workshop" angewendet werden müssen, bevor er sich endgültig verabschiedet. Nach dieser sehr traurigen Begebenheit ist es endlich angebracht, den "Workshop" aufzusuchen, der durch einen Durchgang in der Nordwand von "Ferofist's" zu



erreichen ist, und dort bei dem verschlossenen Portal (auf Position (02/02)) 18mal den "RIGHT KEY" und 15mal den "LEFT KEY" anzuwenden. Daraufhin müßte sich das Portal öffnen und einen Durchgang zu "Urmech's Para" freigeben, welches man sich nicht näher anzuschauen braucht, da es weder wichtige Informationen noch Gegenstände verbirgt. Man kann sich also gleich in die "Viscous Plane" begeben, die neben einer kleinen Besonderheit und den obligatorischen Monstern allerdings auch nicht viel zu bieten hat. Diese "kleine Besonderheit" des Dungeons besteht leider auch bloß darin, da dieser mal wieder mit einer Flüssigkeit gefüllt ist, die die Anwendung des "GILL"-Spruches notwendig macht, aber das ist ja auch nichts umwerfend Aufregendes mehr und gehört schon fast zum Alltag unserer Helden, also so schnell wie möglich rein in das nächste und letzte Dungeon!

Im Sanctum stößt man schließlich beim Betreten der ersten Hauptkammer auf den depressiven Androiden "Urmech", den man nicht bekämpfen sollte. Das lohnt einem der Roboter nämlich erstens mit einer ausführlichen Schilderung der Ereignisse, die letztendlich zu Ferofists Tod geführt haben, zweitens mit der Offenbarung des Verbleibs der beiden gesuchten Gegenstände, und drittens mit einer Dienstleistung ganz besonderer Art. Urmech hat nämlich eine Maschine entwickelt, mit der theoretisch alle Mitglieder der Party, die noch keiner Zauberklasse angehören, zu sogenannten "Geomancers" gemacht werden können. Ich möchte jetzt nicht weiter auf die besonderen Fähigkeiten dieser Zaubererklasse eingehen, da man alle wichtigen Informationen zu diesem Thema im Begleithandbuch von Bard's

Tale III nachlesen kann. So, nachdem man zu guter letzt in der zweiten Hauptkammer des "Sanctum" den "Hammer Of Wrath" und "Ferofist's Helm" gefunden und eventuell in der südlich gelegenen Nische ein oder mehrere Partymitglieder in einen "Geomancer" transformiert hat, kann man die Mission getrost als erledigt betrachten und sich beim Rückmarsch zum Review Board in der Starterdimension schon mal auf den nächsten Auftrag vorbereiten, der die Party in die Dimension "Tenebrosia" führt. Dort geht es dann nach altbewährtem Muster weiter.

Die erste Station nach der Ankunft in der Dimension "Tenebrosia" dürfte wohl die Stadt "Black Scar" sein, da man in den hiesigen Pubs (wie auch in den anderen Städten schon bereister Dimensionen) einige nützliche Informationen für die Lösung des Auftrages erhält, der, wie Ihr ja sicherlich bereits wißt, darin besteht, eine Person namens "Sceadu" zu finden, die der Party dann mehr oder weniger freiwillig ihren Mantel und Helm aushändigen soll.

So erfährt man nach der Gabe eines kleinen Trinkgeldes in einem der zahlreichen Pubs, daß ein Schloß ein wichtiges "Item" für die erfolgreiche Suche nach "Sceadu" ist und daß man "Sceadu" selbst in der Mitte von "Nowhere" findet. Außerdem gibt es in "Black Scar" noch eine "Bard's Hall", in der sich die Party einige sehr unverständliche Balladen anhören kann. Die Barden der Party können sich hier außerdem für 60.000 Goldstücke den letzten erlernbaren Song, nämlich "Minstrel Shield", aneignen. Auch die Magiekundigen kommen in dieser Stadt nicht zu kurz, da sie in der "Wizard's Guild" für 50.000 Goldstücke ebenfalls den letzten erlern-





baren Zauberspruch ("Gotterdamurung" = NUKE) erlernen können. Zu guter Letzt kann natürlich die gesamte Party in der "Wizard's Guild" "advancen", so daß sich kein Partymitglied in irgendeiner Weise benachteiligt fühlen muß.

Nachdem sich die Party dann mal wieder mit einem "Wineskin" eingedeckt hat, kann diese die Stadt verlassen und das Abenteuer beginnen: Zuallererst sollte der "Wineskin" im "Tar Quarry" mit "Molten Tar" gefüllt werden, da man diesen anschließend benötigt, um im "Dark Copse" einen Baum wegzubrennen, der den Zugang zur "Shadow Door" versperrt, die man mitnehmen sollte. Der "Tar Quarry" ist ein einleveliges Dungeon mit einer kleinen Besonderheit; es gibt hier, abgesehen von den äußeren Begrenzungswänden und den paar Mauerstücken, die die Teerquelle in der Mitte des Dungeons umzäunen, keine Wände, die irgendwelche Gänge oder Nischen abgrenzen. Dafür gibt es eine ganze Reihe von Feldern, auf denen sich vielfaches Unheil in Form von "Anti-Magic", "Trap", "Sound of Silence", "Attack" usw. anbahnt und die diese Funktion übernehmen. Man muß also nicht unbedingt auf diese kräftezehrenden Felder treten, wenn man zur Teerquelle gelangen will; man braucht nur die aufgezeigten Gänge zu benutzen und kommt so unbeschadet ans Ziel.

Nachdem der "Wineskin" mit "USE WINE-SKIN" an der Teerquelle gefüllt worden ist, kann man sich zum "Dark Copse" bewegen, um dort die "Shadow Door" einzukassieren. Diese befindet sich in der Mitte des Wäldchens hinter einer Reihe von Bäumen, die man, wenn man will, allesamt mit dem "Molten Tar" (USE WINESKIN) wegbrennen kann. Um an die Tür ranzukom-

men, reicht es allerdings aus, wenn man nur einen Baum wegbrennt, und zwar einen, der sich entweder in einer senkrechten oder aber in einer waagerechten Linie zur "Shadow Door" befindet. Man kann mit dem "Molten Tar" übrigens nicht nur im "Dark Copse" Bäume wegbrennen, sondern überall in Tenebrosia. Wenn man dann schon mal die Tür hat, sollte man sich auch auf die Socken nach dem dazugehörigen Schloß machen, oder etwa nicht?

Dieses findet man im düsteren "Shadow Canyon" in einem Teil des Gebirges, in den man nur an zwei Stellen mit Hilfe des Zauberspruchs "Phase Door" gelangen kann, da er ansonsten völlig vom Rest des Dungeons abgeschnitten ist. Nach der Kraxeltour im "Shadow Canyon" kann sich die Party endlich in die Mitte von "Nowhere" begeben und dort Tür und Schloß in den Boden einsetzen (USE SHADOW DOOR + USE SHADOW LOCK), worauf ein Einstieg in "Sceadu's Deme" entsteht. "Sceadu's Deme" ist ein zweileveliges Dungeon, das keine extravaganten Features enthält und deshalb schnell abzuhandeln ist. Im ersten Level muß man sich lediglich zum Portal des zweiten Level vorarbeiten, was keine besondere Schwierigkeit ist. Um im zweiten Level auf "Sceadu" zu stoßen, ist es nicht unbedingt notwendig, den inneren Räumlichkeiten dieses Dungeons einen Besuch abzustatten, es ist aber auch nicht verboten.

Die einzelnen Abschnitte dieses Dungeons sind durch passierbare Mauern miteinander verbunden. Hat man die von unsichtbaren Wänden umgebene Kammer von "Sceadu" schließlich erreicht, steht der Party noch mal ein harter Kampf bevor, denn "Sceadu" ist ein verdammt harter



Brocken, der auf die magischen Kräfte der Zauberer meist nur mit einem müden Lächeln reagiert. Da derselbe auch stets einen gewissen Abstand zur angreifenden Truppe einhält, besteht die einzige gute Chance, ihn zu erledigen, darin, daß man auf die "Hide In Shadows"-Fähigkeit des Diebes zurückgreift. Wenn dieser dann bis zu "Sceadu" vorgedrungen ist und der diebische Waffenschlag gleich zu einem "Critical Hit" führt, kann man sich glücklich schätzen, denn bei einem Fehlschlag seitens des Diebes kann dieser den ganzen Marsch noch einmal von vorne beginnen, was nach einigen Wiederholungen dieser Prozedur sehr nervig werden kann. Hat man "Sceadu" aber endlich erledigt, kann man sich auch gleich freudestrahlend auf seine Kleider stürzen und den langersehnten Rückweg antreten. "Sceadu's Cloak" und der "Helm of Justice" können übrigens nur vom "Thief" benutzt werden und senken dessen "AC" um ganze 12 bzw. 9 Einheiten.

Ein kleines bißchen Abwechslung hat auch schon die Dimension "Tarmitia" zu bieten, wenn auch nur für die Bard's-Tale-Spieler. In "Tarmitia" hat die Party nämlich die Aufgabe, zwischen einigen historischen und fiktiven Schauplätzen traurigster Art hin und her zu reisen, um einige Rätsel lösen zu können, die sie dann letztendlich in die eigentliche Dimension "Tarmitia" führt. Hier soll ein Gott namens "Werra" auf die Party warten, der ihr dann nach Gutdünken "Werra's Shield" und den "Strifespear" überreicht. (Das geht zumindest aus den Ausführungen des alten Mannes aus dem "Review-Board" hervor.) Das Abwechslungsreiche an dieser Dimension besteht wohl im wesentlichen darin, daß man hier seit langem mal wie-

der ein etwas komplexeres, aber auch nicht besonders schwer zu lösendes Rätsel zu knacken hat, auf das ich gleich noch zurückkommen werde.

Die zweite "Abwechslung", mit der diese Dimension aufwartet, ist sozusagen grafischer und lokaler bzw. temporaler Art. Es sind die mehr oder weniger historischen Schauplätze und ihre Bewohner bzw. Besatzer, die teilweise nicht nur aus dem zeitlichen Rahmen eines in mittelalterlicher Zeit gehaltenen Rollenspieles fallen, sondern leider auch manchmal aus dem "geschmacklichen" Rahmen. Gegen die altertümlichen Szenerien von Troya, Rom und dergleichen ist ja nichts einzuwenden, auch "Wasteland" ist durch die recht gut gelungenen Graphiken der Bewohner zwar immer noch etwas makaber aber keineswegs plump geraten. Hingegen trifft man hier in den Städten Berlin und Stalingrad im 2. Weltkrieg immer wieder auf Anhänger der Roten Armee und der deutschen Wehrmacht, die jeweils durch eine spezifische Graphik dargestellt werden und mit den unterschiedlichsten militärischen Diensträngen betitelt sind. Unter den sowjetischen Soldaten findet man z.B. "Red Officers", "Guards", "Captains" oder "Generals", was ja noch erträglich ist im Gegensatz zu den Bezeichnungen "Red Army Hero" oder "Ruskie Soldier", was ich einfach nur mit "amerikanisch plump" bezeichnen kann.

Die Bezeichnungen der nationalsozialistischen Soldaten sind aber keineswegs geschmackvoller, was ich auch durch einige Beispiele untermalen möchte: "SS General", "SS Colonel", "Storm Trooper", "Nazi Soldier". Die Graphik der NS-Soldaten bietet allerdings Geschmacklosigkeit in seiner reinsten Form; dem entsetzten Auge





des Spielers treten nämlich Graphiken von Männern in schwarzen SS-Uniformen mit Hakenkreuzbinde entgegen, die Frisuren und Bärte à la "Adolf Hitler" haben, die Hand zum sogenannten "deutschen Gruß" erheben und (bei genauer Betrachtung) dabei ihre Lippen in exakt der Form bewegen, in der man sie bewegen müßte, wollte man ein "Heil H" herausbrüllen. Dazu bedarf es wohl keines weiteren Kommentars.

Kommen wir nun zu etwas völlig anderem. Das Rätsel, das man im Verlauf des Aufenthaltes in dieser Dimension zu lösen hat, ist nämlich folgender Natur: Jeder der neun Lokalitäten der Dimension "Tarmitia" ist einer besonderen Gottheit bzw. hochrangigen Persönlichkeit zugeteilt, deren Namen man erraten muß. Dazu muß man, nachdem man den Namen einer dieser Kreaturen in einer spezifischen Örtlichkeit der Dimension erhalten hat, den Ort aufsuchen, der mit der ermittelten Person vielleicht in Zusammenhang steht, und den Namen an einer bestimmten Stelle innerhalb des Dungeons eingeben. Daraufhin wird man jedes Mal in eine vorher unzugängliche Kammer eines jeweils anderen Schauplatzes gebeamt, in der man nun den Namen des nächsten Kandidaten erfährt.

Konkret sieht das ungefähr so aus: In Berlin, dem Startpunkt der Odyssee durch die Zeiten, erfährt man den Namen "ARES", welcher sich irgendwie nach griechischer Mythologie anhört, oder nicht? Also schlägt man sich jetzt mit Hilfe von "Zeitlöchern", die die einzelnen Schauplätze miteinander verbinden, bis nach Troy(a) durch. Hierbei wäre es noch wichtig zu wissen, daß man nicht von jedem Ort der Dimension zu jedem anderen x-beliebigen ge-

langen kann, da es in jedem Ort jeweils nur drei Zeitlöcher gibt, die wiederum nur zu jeweils einem anderen führen. Man muß also oftmals erst eine bis zwei andere Städte durchlaufen, bis man zum eigentlichen Zielort gelangt.

Ist man dann endlich in Troya angelangt, begibt man sich zu der Stelle, an der ein geisterhafter Totenkopf seinen Namen wissen will und teilt ihm diesen mit. ("ARES"). Daraufhin wird man nach Nottingham teleportiert, wo man den Namen des Gottes/Machthabers von K'un Wang erfährt. Da sich der Handlungsablauf jetzt immer wiederholt, gebe ich jetzt nur noch die Namen der nächsten Kandidaten und den dazugehörigen Ort an; "MARS" gehört zu Rom, "SUSA-NO-O" zu Hiroshima, "SVARAZIC" zu Stalingrad, "St. Georg" zu Nottingham, "SDIABM" zu Wasteland und "TYR" zu Berlin. In Berlin wird man nach der Eingabe von "TYR" nach dem wahren Namen der geisterhaften Erscheinung gefragt und gelangt nach der Beantwortung dieser Frage mit "WERRA" ins eigentliche Tarmitia. Dort gilt es dann nur noch, den Kriegsgott "Werra" zu finden, und schon ist der Auftrag in dieser Dimension wieder fast erfüllt.

"Werra" rückt nach einem kleinen Schaukampf mit der Party den "Werra's Shield" raus, mit dem "Strifespear" kann er allerdings nicht mehr dienen, denn den hat er bereits dem "Hawkslayer" gegeben, der Euch ja sicherlich bekannt ist ("Werra's Shield" ist übrigens eine reine Panzerung, kann vom Geomancer, vom Barden, vom Palladin und vielleicht auch vom Warrior getragen werden und senkt die "Armor Class" um 8 Einheiten). Zu guter Letzt kreuzt plötzlich eine Horde von "Black Slayers" auf, attackiert die Party und tötet



“Werra”. Danach kann sich die Party schweren Mutes zu dem Bild von “Skara Brae” begeben, welches sich im Nordosten des Dungeons befindet, und wird von dort aus in die Heimatdimension zurückbeamt. Im “Review Board” von “Skara Brae” angelangt, stellt die Party leider fest, daß es den alten Mann auch gerissen hat und daß sie die Belohnung für den Auftrag diesmal leider in den Wind schreiben kann. Mit den letzten Instruktionen des sterbenden alten Mannes versehen, können sich die müden Krieger nun zum letzten Gefecht rüsten.

Nachdem Ihr im Review Board gewesen seid, um dem dort ansässigen alten Mann die Trophäe des Tarmitia-Streifzuges zu überbringen und sich dieser daraufhin anscheinend für immer von Euch verabschiedet hat, solltet Ihr Euch sämtliche bei den vorherigen Missionen ergatterte Beutestücke aus dem Storage Building von Skara Brae holen. (Dieses Gebäude befindet sich direkt gegenüber dem Eingangstor der Stadt, wie Ihr alle ja sicherlich noch wißt.) Die alten Beutestücke sind selbstverständlich für die Erfüllung der letzten Mission von großer Bedeutung, außerdem können sie den AC einiger Partymitglieder noch beträchtlich senken. Anschließend sollte man mit der Party erst noch einmal eine der bereits besuchten Dimensionen ansteuern, um die einzelnen Partymitglieder in einer Wizard's Guild eventuell noch einmal “advancen” zu lassen, bevor es in die letzte Runde geht, denn im “Review Board” ist das ja nach dem Tod des alten Mannes nicht mehr möglich. Jetzt kann man aber endlich von den “Sulphur Springs” aus den Dimensionssprung nach Malefia wagen, und zwar mit dem Chronomancer-Spell “EVIL”.

Malefia ist ein Dungeonkomplex, der aus drei großen Dungeons mit dem Format 22 mal 22 und einem kleinen sechs mal sechs Felder großen Minidungeon besteht. Der Spieler hat jetzt die Aufgabe, die sechs über die ersten drei Dungeons verteilten Statuen der aus den vorherigen Dimensionen bekannten Götter zu finden und diese mittels der Anwendung der adäquaten “Items” von Tarjans Fluch zu befreien. Hat man diese Aufgabe gelöst, erscheint im dritten Level nördlich des Feldes (07/12) eine Tür, durch die man dann in “Tarjans äußere Gefilde” gelangen kann, aber dazu gleich noch etwas. Das Aufspüren der sechs Statuen ist nämlich gar nicht so einfach, wie es vielleicht klingen mag, und bedarf näherer Erläuterung: Die drei großen Dungeons sind unangenehmerweise in einzelne Parzellen aufgeteilt, die es unmöglich machen, daß man ein großes Dungeon auf einmal ganz erforschen kann, ohne zwischendurch mal einen Umweg über andere Dungeons machen zu müssen. Die einzelnen Dungeons sind hierbei durch ein Netzwerk von Treppen und Teleportfeldern so miteinander verbunden, daß man durch geschicktes Ermitteln einer Reiseroute bei ständiger Gegenüberstellung der drei Dungeonkarten (bis auf eine Ausnahme) jede einzelne Parzelle innerhalb der drei Dungeons erreichen kann, aber nicht, ohne etwas nachzudenken.

Daß die Spells “APAR” und “PHDO” in Malefia keine Wirkung zeigen, ist natürlich klar. Zur Erleichterung der Orientierung habe ich die einzelnen Parzellen der drei Dungeons optisch voneinander abgegrenzt, ein bißchen Anstrengung und Geduld dürfte es aber meiner Meinung nach schon kosten, die Verbindungswege zwischen den einzelnen Parzellen zu





ermitteln, und das ist auch gut so, denn ich will Euch den Spielspaß ja nicht ganz nehmen, gell?

Ach ja, mit der Hilfe des "Hawkslayers" braucht Ihr bei dieser Mission übrigens auch nicht zu rechnen, aber das werdet Ihr ja schon noch mitbekommen. Der "Strifespear", den Ihr bei "Hawkslayer" findet, ist übrigens recht nützlich; wenn man ihn wirft, erzielt er in der Regel einen "Critical Hit". So, wenn Ihr die sechs Statuen beseitigt und Euch zu der besagten Tür im dritten Level durchgeschlagen habt, könnt Ihr hier weiterlesen, was Euch sonst noch so erwartet. (Keine Angst, es ist nicht mehr viel.) Gleich hinter der Eingangstür zu "Tarjans äußeren Gefilden" werdet Ihr mit einer Gruppe religiöser Fanatiker konfrontiert, der Ihr Euch barmherzigerweise annehmen solltet (Murks!).

Auf dem Feld (11/11) müßt Ihr Euch dann schon wieder mit einigen "Tarjan-Anhängern" rumschlagen, die die Brücke zu "Tarjan's Domain" bewachen (diese Angreifer kamen mir persönlich erheblich schwerer als Tarjan selbst vor, also paßt auf!). Nach erfolgreichem Kampf geht's dann runter in "Tarjan's Domain", in dem Ihr Euch nur noch zwei großen Angriffswellen (mit "Tarjan" in der zweiten) stellen müßt, und damit wäre es dann auch endgültig geschafft. Letztendlich fährt Eure Party in den Himmel auf, stößt dort auf den alten Mann aus dem Review Board, der sich als Obergott herausstellt und außerdem auch auf Hawkslayer ... und das war's!

Peter Bachmann



Malefia (1)

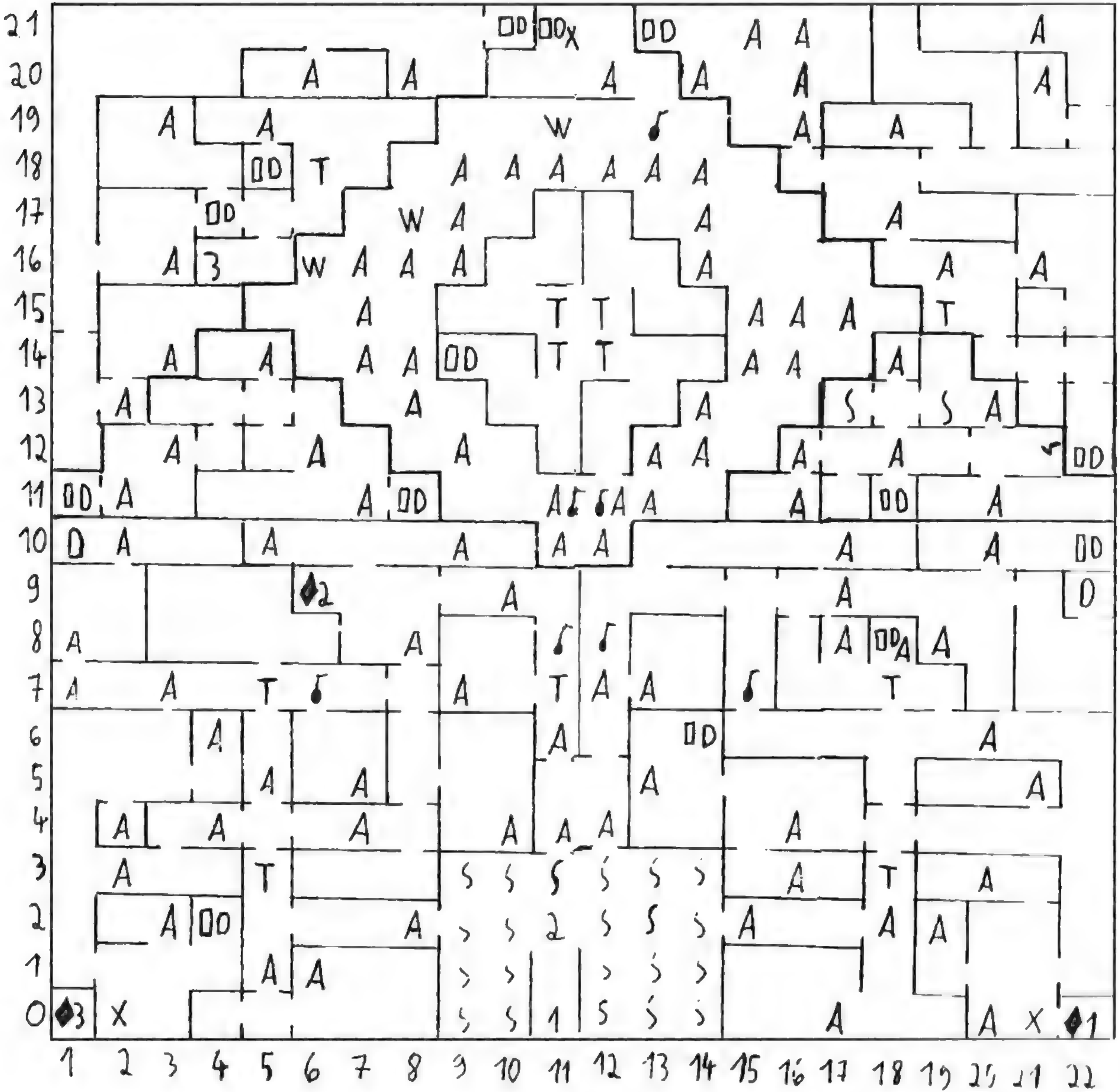
1.) The ground seems well worn here.
2.) Lying sprawled on the cold marble floors you see a skeleton clad in armor. The back and breast plates are crushed as if some giant child grabbed a doll and squeezed it in rage. Suddenly someone gasps. Clutched in one hand you see a magnificent weapon.
It is a blackened steel spear with razored edges on the head and silver runes etched onto the flatter faces. It exudes power and you instantly recognize it as Werra's Strifespear. That means, you realize, the skeleton belongs to Hawkslayer. It also means you are the only hope of reality... Who wants to get the Strifespear?

3.) Here, sculpted from a black ice so frozen that it appears to be marble, you see the form of a God. Only the weak light burning in the eyes, and the expression of utter horror on the face tells you something is very wrong. The statue looks like Alliria. (USE "ALLIRIA's BELT", wobei zu beachten ist, daß der Träger des "Items" dieses auch "equippen" können muß. (Ebenso verhält es sich natürlich auch mit den bei anderen Statuen anzuwendenden "Items") Daraufhin verschwindet die Statue.) You hear a voice say: "Legions horrid and vast."





Malefia (1)



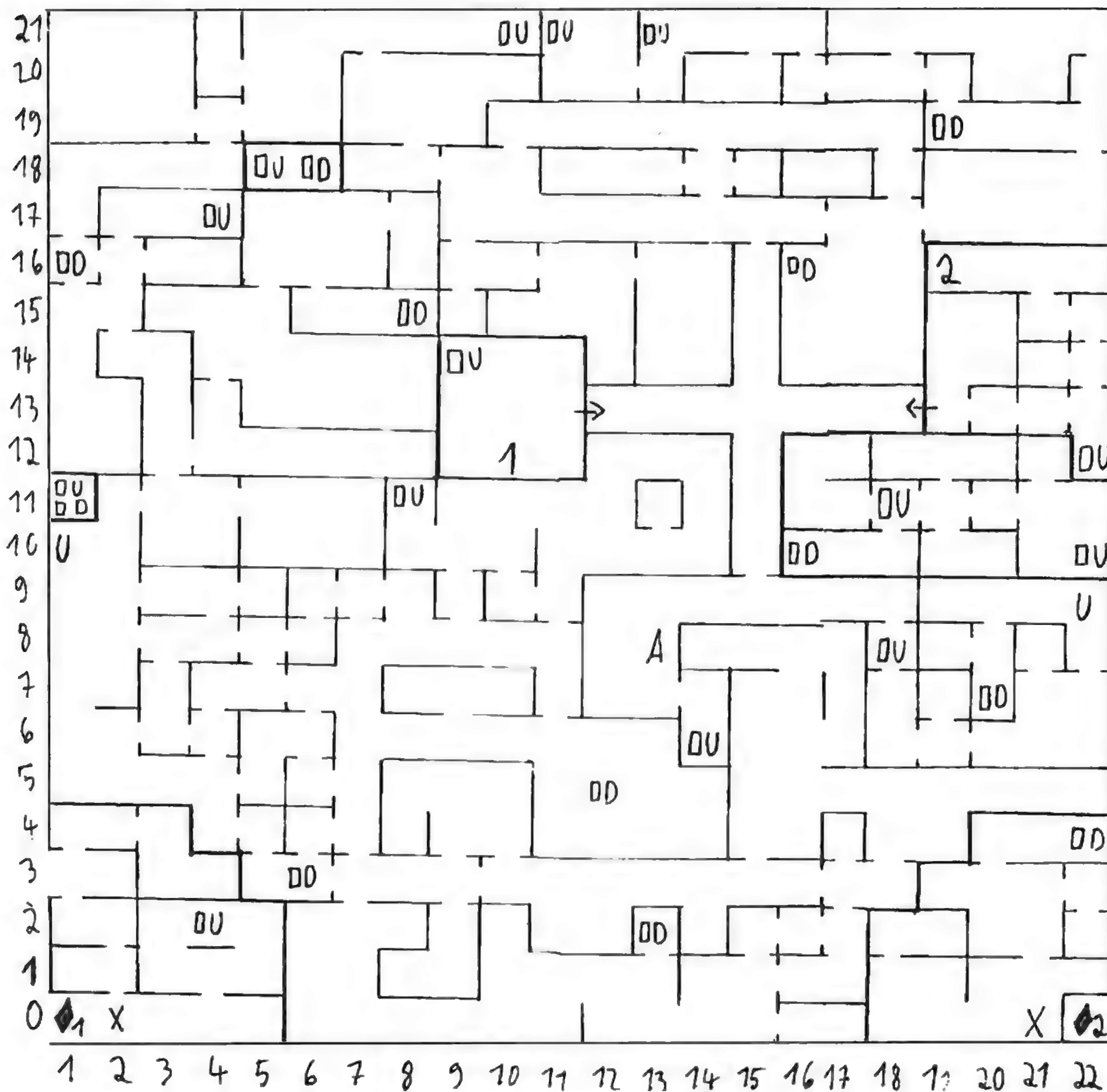


Bard's Tale III

Malefia (2)

1.) Here, sculpted from a...The statue looks like Lanatir. (USE SPHERE OF LANATIR!) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "To oppose the Usurper's usurpers."

2.) Here, sculpted from a...The statue looks like Valarian. (USE "VLARIAN'S BOW"!) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "He cannot be defeated by what he can see."





Malefia (3)

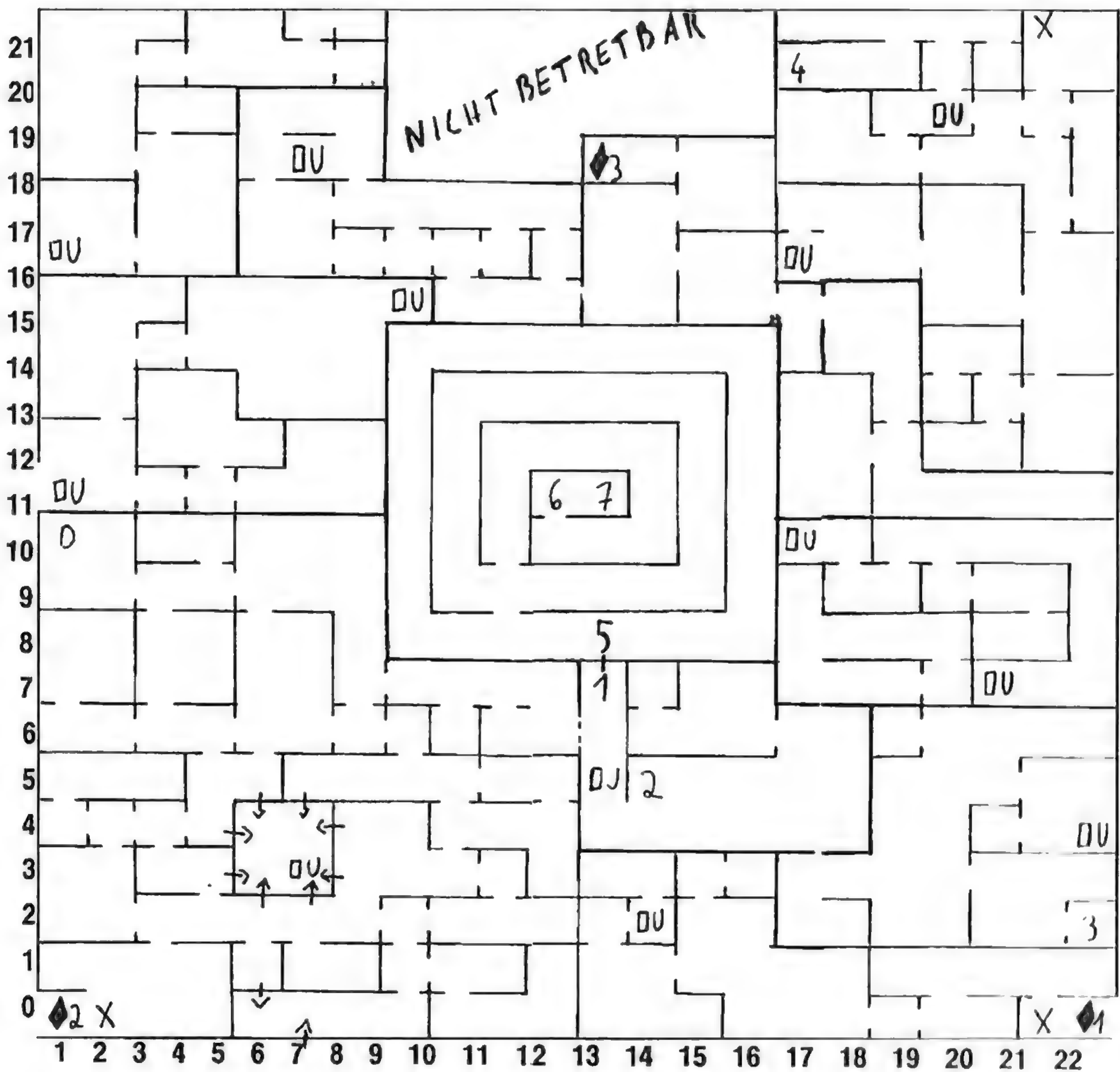
1.) You see the faint outline of a door on the north wall.

2.) Here, sculpted from a black ice. The statue looks like Werra. (USE "WERRA'S SHIELD"!)

The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "It can be stolen from the jaws of defeat. The way is open for the new generation."

3.) Here, sculpted from a ...The statue looks like Ferofist. (USE "FEROFIST'S HELM"!)

The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "He opens the Gates of Hell."





4.) Here, sculpted from a ...The statue looks like Scedu. (USE "SCEADU'S CLOAK"!)

The statue fades into nothingness. You hear a voice say: "Hold his allies at bay."

5.) You enter the room and stumble upon an arcane religious ceremony in progress. The priestess points in your direction. "They will make a perfect sacrifice for the Mad One!" (Kampf)

6.) As you enter the room, waves of heat wash over you from the lava pit in front of you. Guarding a narrow bridge that spans the chasm is a skeletal figure and his minions. "Fools, none shall pass", he screams" (Kampf)

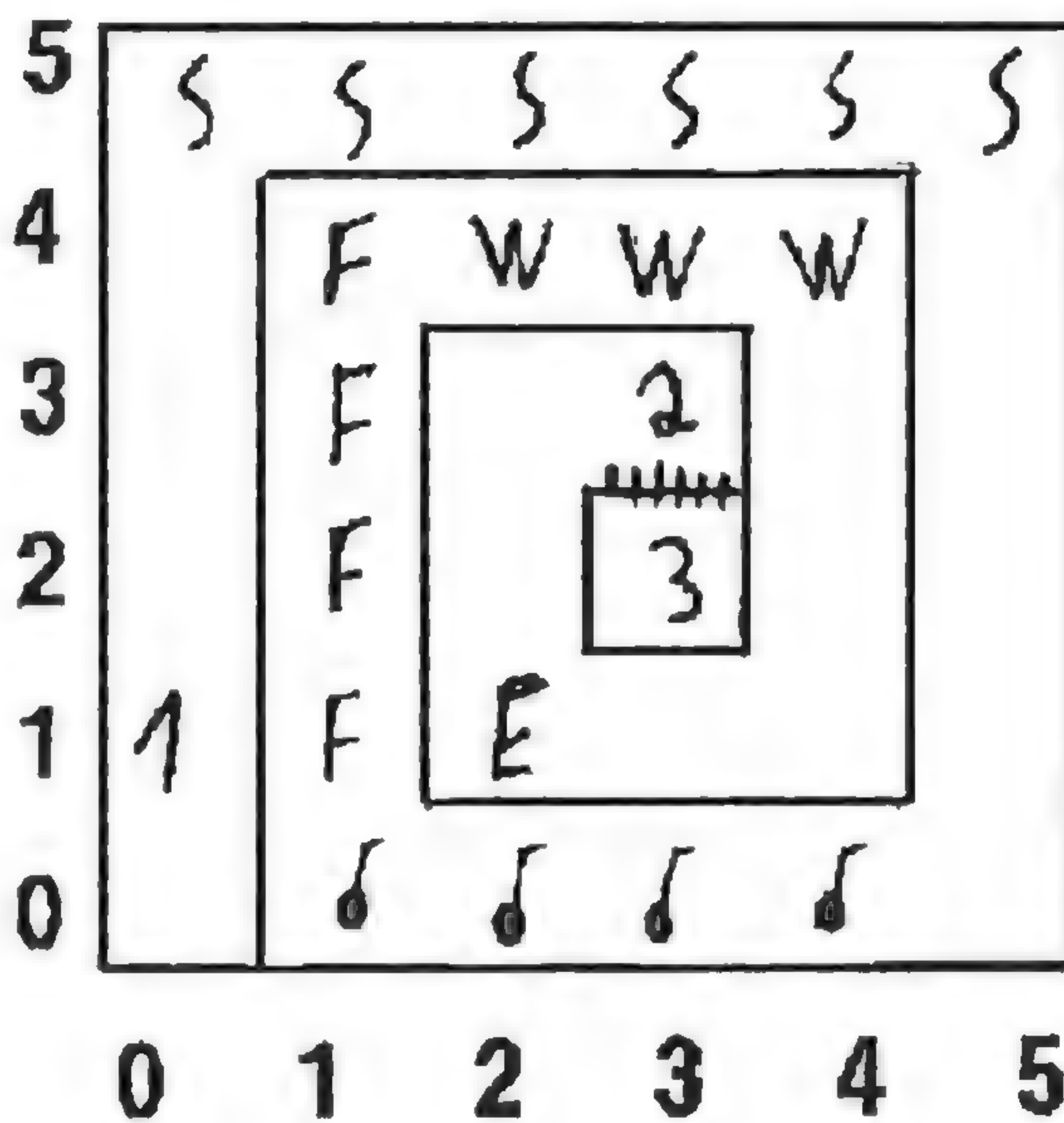
7.) As the party walks into the room, the floor dissipates and the party falls through a field of stars. (Teleport nach (01/00) in "Tarjan's Domain"!)

Tarjan's Domain

1.) You feel an overpowering aura of evil here. You are close to finally fulfilling your quest.

2.) You feel power pulsing like a heartbeat. You are very close to the source of all evil.

3.) A dark, cloaked figure laughs: "So you think you could defeat me again, like the way you tricked me at Baron Harkyn's castle so many years ago? Now I'll have my revenge on you and I'll take what should rightfully be mine!! I will possess control over all space and time!!" Tarjan waves his arms and conjurs up some friends. "Here my pretties, time for target practice." (1. Angriffswelle) Tarjan has a look of complete surprise on his face, "Most impressive, you are a hardy lot." "Now I'll gleefully send you to the hell I came from and torment your souls for eternity." Tarjan waves his arms and cries: " You will not live to see dawn!!" (2. Angriffswelle mit Tarjan) You gather around...





Batman



Hier folgt nun eine komplette Lösung zum Game Batman:

Teil 1: Joker

Zuerst sucht man im Stadtpark folgende Dinge zusammen: Batman's Waffe, Glühbirne, Stemmeisen. Mit der Glühbirne geht man in das dunkle Bild und benutzt sie dort. Dann bricht man den in diesem Bild befindlichen Schuppen auf, nimmt die Taschenlampe und steigt in die Kanalisation hinab, dabei sollte man die Taschenlampe einschalten.

Nun sucht man in der Kanalisation und der dazugehörigen Geisterbahn folgende Gegenstände: Rattenschädel, Gebiß (sofort benutzen), Handschellen, Geld, Hilferuf von Robin (?) (sofort benutzen) und eine Zange. Den Rattenschädel benutzt man in dem "It's getting smelly"-Bild. Danach entschärft man die Dynamitladungen, indem man sich vor sie stellt und die Zange benutzt. Pro entschärfte Ladung ergibt das 1 %.



Nun geht man nach draußen, wo man eine Kirmes vorfindet. Hier findet man eine Kamera (sofort benutzen), einen Revolver und, wenn man am Geldspielautomaten spielt, eine Packung 38er-Munition, welche man sofort mit dem Revolver in Verbindung bringt.

Nun eilt man zum Schießstand, wo man den Revolver benutzt und, wenn man alle Enten abgeschossen hat, eine Sonnenbrille erhält. Zur Not kann man sich auch neue Munition erspielen. Nun kann man endlich ins Spiegelkabinett gehen, wo man ohne Sonnenbrille nichts sieht. Dort sucht man zuerst ein Messer und eine Mundharmonika (sofort...) und sucht dann den Joker, den man so oft "behandelt" (paff...), bis er sitzenbleibt. Nun legt man ihm die Handschellen an.

Daraufhin läßt er eine Spielkarte fallen, welche man bei einer großen Spielkarte (suchen...) benutzt. Nun geht man durch jene hindurch und sucht einen Ausgang, der zu einem Gerüst führt, auf welches man steigt. Oben findet man Robin, den man losschneidet. Nun kann man sich zurücklehnen und eine Flasche Wasauchimmer köpfen.

Teil 2: Penguin

Zuerst sucht man in der Bathöhle den Schraubenschlüssel, die Disk, den Dietrich, die Polizeimarke und die Handgranate zusammen. Mit dem Schraubenschlüssel repariert man den Computer im "Bruce'll fix it"-Bild. Im "Insert the Disk"-Bild tut man dies auch. Danach geht man nach draußen und zeigt dem Polizisten die Polizeimarke, worauf dieser einem den Weg freimacht.

Man geht weiter und nimmt das Seil. Dann sucht man noch den Turnschuh, welcher einem sofort Speed gibt. Dann klettert man aufs Dach und öffnet die dort befindliche Tür. Alsdann geht man ins Bild "Getting you down?" und benutzt das Seil. Unten sucht man mit Hilfe der zuvor auf dem anderen Dach gefundenen Taschenlampe einen Dartpfeil, einen Schlüssel (Key) und geht zum Aufzug, wo man selbigen benutzt.

Nun geht man ins Bild "No Pin? Oops!" und benutzt die Granate, worauf plötzlich eine Wand fehlt. Man geht also in das Zimmer hinter der "Wand" und wirft den Dartpfeil auf die Scheibe. Es erscheint ein Paß, mit dem man eine der übrigen verschlossenen Türen auf"paß"en kann. Im Haus sucht man dann ein Videoband und einen Schlüssel. Das Band wirft man in einen bestimmten Rekorder, mit dem Schlüssel öffnet man eine verschlossene Tür, hinter welcher sich eine Diskette mit der Aufschrift "VIRUS" befindet.

Nun geht man nach rechts und spielt auf der hier gefundenen Trompete, um letztendlich noch die Disk in den Computer zu stecken (?).

Nun wieder zurücklehnen...

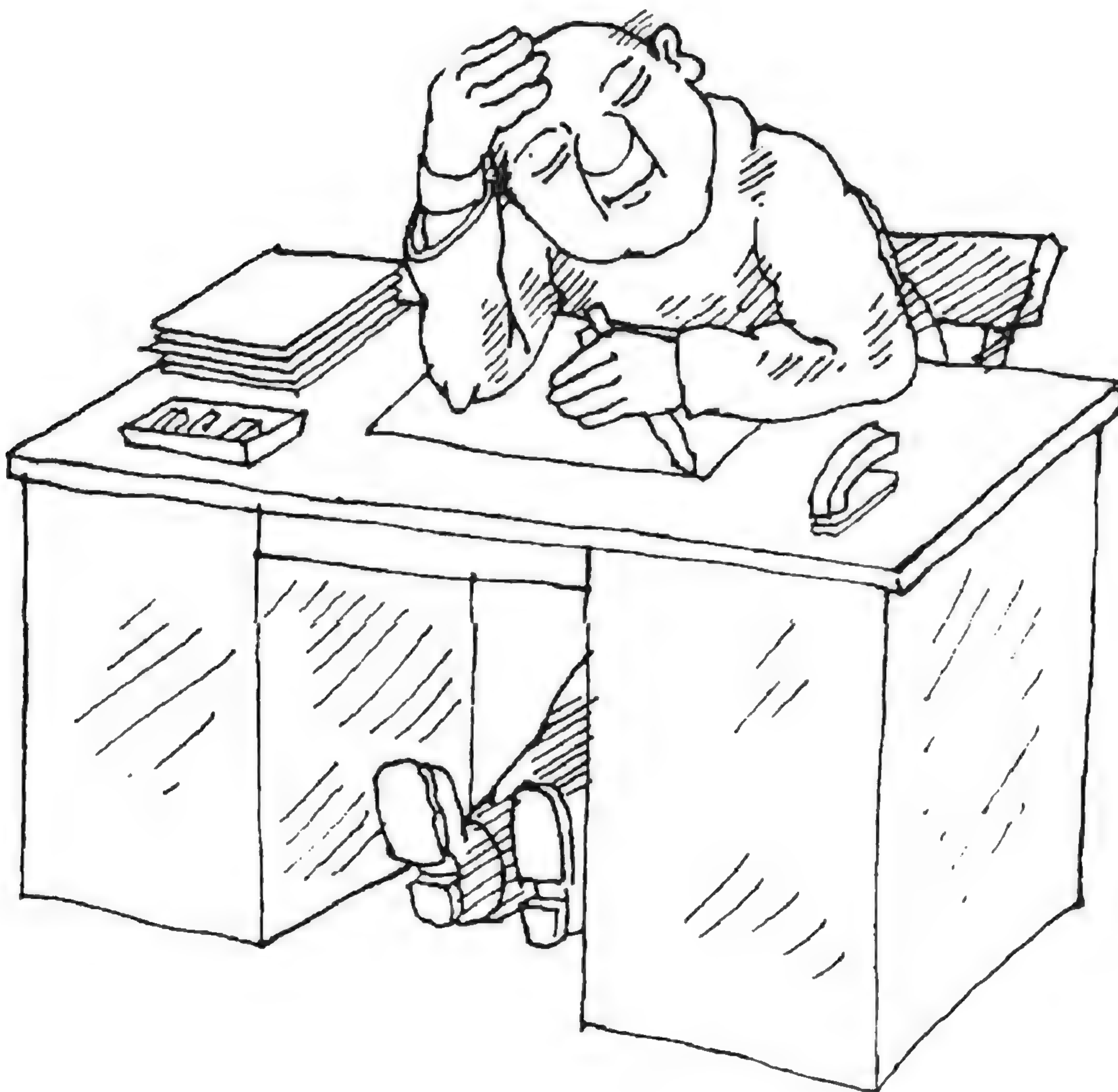
Moin an Fabian und Tom-Oliver!





Bureaucrazy

Bureaucrazy war eine von Infocoms härtesten Nüssen. Mit dieser Lösungshilfe von CLOWN dürfte man es bei dem Programm erheblich einfacher haben.





Zu Beginn des Spiels befindet man sich zu Hause...

HOME

Im Backroom alles nehmen, dann zur Haustür und das Futter mit der Beezer Card bezahlen. Aus dem Briefkasten vor dem Haus die Wurfsendung nehmen und begutachten (Briefmarke!).

TRAVELAGENCY

Dem Agent den Brief übergeben und das Ticket nehmen.

RESTAURANT & HALLWAY

Vor dem Restaurant die Treats liegenlassen und nach dem Verlassen desselbigen natürlich wieder aufsammeln. Im Restaurant zweimal bestellen, essen und durch die Südtür abhauen, ohne zu bezahlen (bezahlen braucht man das Essen nie!). Nun ab zum Hallway (vor der Bank nach Osten). An die südliche Tür klopf man an (Knock on door). Dem Briefmarkensammler gibt man die Wurfsendung, nimmt sich das Paranoia Magazin (Aufkleber mit "C") und verläßt daraufhin den Hallway.

BOOKSHOP

In der Schachtel befindet sich eine Game cartridge, die man herausnimmt und dem Clerk im Buchladen zeigt. Man beantwortet seine Frage mit einem "Ja" und gibt dem Clerk die Game cartridge, worauf man eine Recipe cartridge erhält.

MANSION

Vor dieser klingelt man an der Tür. Dann gibt man folgendes ein: n, e, s, open door, w, s, get painting, n. Das Bild zeigt man dem Papagei. Nachdem er sich ausgetobt hat, nimmt man die Post (Flyer mit "D"-Aufkleber). Das Gemälde braucht man jetzt nicht mehr.

LLAMA PEN

Den Briefkasten öffnen und die Treats hineinfüllen. Dann die Post nehmen (Booklet mit "E"-Aufkleber).

FARMHOUSE & GOAL

Nun geht man zum verschlossenen Tor und wartet, bis die Stimme ertönt. Dann geht man ins Farmhaus, welches ausgeraubt wurde. Man wartet, bis "Weirdo" kommt, und sagt, was die Stimme bereits gesagt hat ("Unfortunately, there's a radio connected to my brain"). Daraufhin sagt der "Weirdo": "Actually, it's the BBC controlling us from London".

Nun wieder zum verschlossenen Tor und aufsagen, was der "Weirdo" abgelassen hat ("Actually..."). Jetzt sollte gespeichert werden!

Im Foyer werden einem Fragen gestellt, deren Antworten im Paranoia Magazin (Packungsbeilage!) stehen. In der Zelle sägt man die Gitter mit der Säge an. Daraufhin bekommt die Spielfigur vom Mithäftling ein Universalmesser. Den Hebel ziehen, den Knopf drücken, Power saw und Generator verbinden, die Power saw nehmen, dem Mithäftling geben und dann auf den Generator setzen. Einmal warten, damit der Mithäftling vorgeht. Ihm folgen und im Foyer noch schnell die Post mitnehmen (Envelope mit "B"-Aufkleber) und abhauen.

Weder das Memo, noch den Case mit der Eclipse cartridge, noch das Knife brauchen wir noch. Also dropfen wir erst einmal!





BANK & CAB

Mit dem Scheck zur Bank und einen Auszahlungsschein über \$75 ausfüllen. Mit ihm den Scheck am Einzahlungsschalter einzahlen. Danach einen Auszahlungsschein über \$75 ausfüllen und damit Geld abheben. Dann nach Hause und ein Taxi zum Flughafen bestellen.

AIRPORT

Das Taxi bezahlen und zweimal nach Norden gehen. Dann zweimal nach Süden und so lange nach Westen, bis man im Süden das Lost and Found sieht. Dann zweimal nach Norden zum Schalter der Air Zalagasa.

Wenn man an der Reihe ist, dem Clerk das Ticket zeigen und den direkten Flug wählen, dann nach Süden und die Säule hochklettern (zweimal), das Gitter öffnen, nochmal rauf, s, o, n, Gitter öffnen, o. Dem Controller sagen, daß er den Start verweigern soll.

Dann nach Westen, Süden, Westen, Norden, runter, rotes und schwarzes Kabel aus dem Lautsprecher ziehen und miteinander verbinden, dann runterklettern.

PLANE & POT

Erstmal alles nehmen, dann warten und das Essen bestellen. Dann aufstehen und in die achte Reihe gehen, dem Baby das "airline magazine" zeigen.

Dann auf Sitz 8c niederlassen und das Licht einschalten. Nun einfach warten. Sitzt man wieder auf seinem eigenen Platz, nimmt man die Laminated card und liest sie. Dann warten, bis man zum Telefon gerufen wird. Nun aufstehen, zum Telefon gehen und alle Fragen mit "Ja" beantworten. Nun geht man zur Stewardess und fragt sie nach "Stinglai Ka'Abi".



Dann bis zum Heck des Flugzeugs (im Süden) und die Nottür öffnen. Nun warten, bis man in der Luft ist. Der Fallschirm verheddert sich in der Nottür, löst sich aber, wenn man an die Tür haut. Nun sollte man die Leine ziehen (pull cord) und nach der Landung im Baum die Leinen (straps) mit der Säge kappen.

Im Topf steckt man die Recipe cartridge in den Computer, welche die Eingeborenen an sich nehmen und einem eine Unlabeled (soll wohl "unlabeled" heißen) cartridge geben.

Und nun nichts wie raus aus dem Topf!





ANTECHAMBER & LOCKER

Hier muß die Spielfigur das Schild lesen und die Hebel in logischer Reihenfolge (links-Mitte, links-rechts, links-Mitte) bewegen.

Im Locker wird die Keycard genommen. Nun wird die Unlabelled cartridge am Computer benutzt, und man gibt der Reihenfolge nach PRINTB bis PRINTE ein, und zwar in der Reihenfolge, in der man die Aufkleber gefunden hat (in dieser Lösung C, D, E, B). Der daraufhin erscheinende Text wird von oben nach unten, von links nach rechts gelesen.

SWITCHGEAR ROOM & AIRLOCK

Nun geht's ab nach Osten, wo die Anweisungen der Unlabelled cartridge befolgt werden. Im Airlock schiebt man die Keycard so lange durch den Reader, bis sich die Tür öffnet.

PERSECUTION COMPLEX

Das Schild wird gelesen, worauf bis zum Modular plug gegangen wird, wobei man sich die Monitore zu beiden Seiten des Ganges ansehen sollte. Den Computer mit dem Modular plug verbinden, als ID "RAN-DOM-Q-HACKER" und als Passwort "RAINBOW-TURTLE" eingeben.

Nun wird das Programm "PLANE.EXE" gestartet und danach mit den Befehlen "DEL" und "REN" bewirkt, daß der richtige "RQH" das Programm "DVH2.HAK" benutzt. Nach dem Totalabsturz des Computers kann man sich die Monitore nochmal angucken. Danach geht man ganz nach Osten in den Airshaft und von dort aus hoch zur Landebahn, wo man auf das Flugzeug wartet.

HALLWAY:

Jetzt geht man nach Hause, wo ein Brief liegt. Das ist das Ende des Spiels mit 21 von 21 Punkten.

Tschö!





Dragon's Lair

Hier die Lösung von DRAGON'S LAIR auf dem Amiga.

Los geht's mit *Disk 1*:

The Bridge

Sobald man in das Loch fällt, kommen die Fangarme auf einen zu. In diesem Moment Feuer drücken. Wenn Dirk sein Schwert zieht und zuschlägt, den Joy nach oben drücken, um so der Gefahr zu entkommen.

Drink me...

... auf keinen Fall! Den Joy nach rechts bewegen, um so die Tür zu öffnen. Nicht erschrecken, wenn sich eine Szene wiederholt! Einfach die jeweilige Befehlsfolge nochmal ausführen.

Disk 2:

The Bats

Je nachdem, links oder rechts drücken. Man muß dreimal handeln!





The Armoury

Wenn Dirk den Raum betritt, Feuer drücken. Zieht er sein Schwert, nach oben drücken. Sobald er gegen die Tür läuft, nach rechts oder links drücken, so daß er wieder in den Bildschirm springt. Wenn Dirk nun gegen die Tür geht, nach unten drücken. Nun nicht auf die Treppe gehen, sondern nach links oder rechts drücken, um zum Tisch in der Mitte des Raumes zu gelangen. Um den Raum zu verlassen, nur noch den Joy nach oben drücken.

Disk 3:

Ye Olde Whirlpools

Sobald Dirk ins Bild kommt, rechts oder links drücken. Hier muß man viermal handeln, um dem Whirlpool jeweils nach links oder rechts auszuweichen.

The Rapids

Wiederum links oder rechts durch das "leuchtend blaue Wasser". Dann nach oben. So kommt man in das "fließende blau leuchtende Wasser". Dann wieder nach oben. Dies muß man in den nächsten drei Rapids einfach wiederholen.

Another Room

Nur Feuer drücken.

Disk 4:

The Deadly Chequeboard

Nun wird's ein wenig kritisch. Man muß den wandelnden Platten ausweichen (meistens mit links oder rechts). Sobald diese verschwunden sind und man vor dem Ritter steht, Feuer drücken, um das Schwert zu ziehen. Schwert in der linken Hand: rechts, links, oben, links, rechts, links, rechts.

Schwert in der rechten Hand: links, rechts, oben, rechts, links, rechts, links.

Rollerball

Sofort den Joy nach unten ziehen, wenn Dirk sich umschaute.

Disk 5:

Max Superhod

Dieses Gemach mauert einen ein. Um durch den Spalt zu springen, den Joy nach oben drücken. Wenn sich das Level wiederholt, noch mal nach oben drücken.

Hi Singe

So, nun ist es soweit. Für diesen Level braucht man sehr viel Geduld, da die Steuerung ziemlich kompliziert ist. Diese Szene wiederholt sich nicht! (Ein Fehler, und...) Man gehe also nach links oder rechts und schnappe sich die Wertsachen. Wiederum links oder rechts drücken, um von den Wertsachen wieder wegzuspringen.

Dann nach unten drücken, um aus dem Bildschirm zu springen. Wieder den Joy nach unten ziehen, um die Wertsachen zu nehmen. Jetzt nur noch Feuer drücken, um das Zauberschwert zu benutzen...

Disk 6:

Singe's Back

Drücke den Joy nach unten, um den Klauen Singes auszuweichen. Gehe nun zum Pfeiler (rechts oder links), zu der Seite, die "offener" oder "hohler" ist. Drücke den Joy nach unten, um dem Schwanzschlag des Drachen zu entgehen. Der Drache schlägt mit dem Schwanz dreimal um sich, d. h. dreimal nach unten drücken. Unmittelbar danach Feuer drücken, um den Drachen zu töten.

The Snog

Links, rechts, hoch und runter.

Und einen Dicken an Sandro!



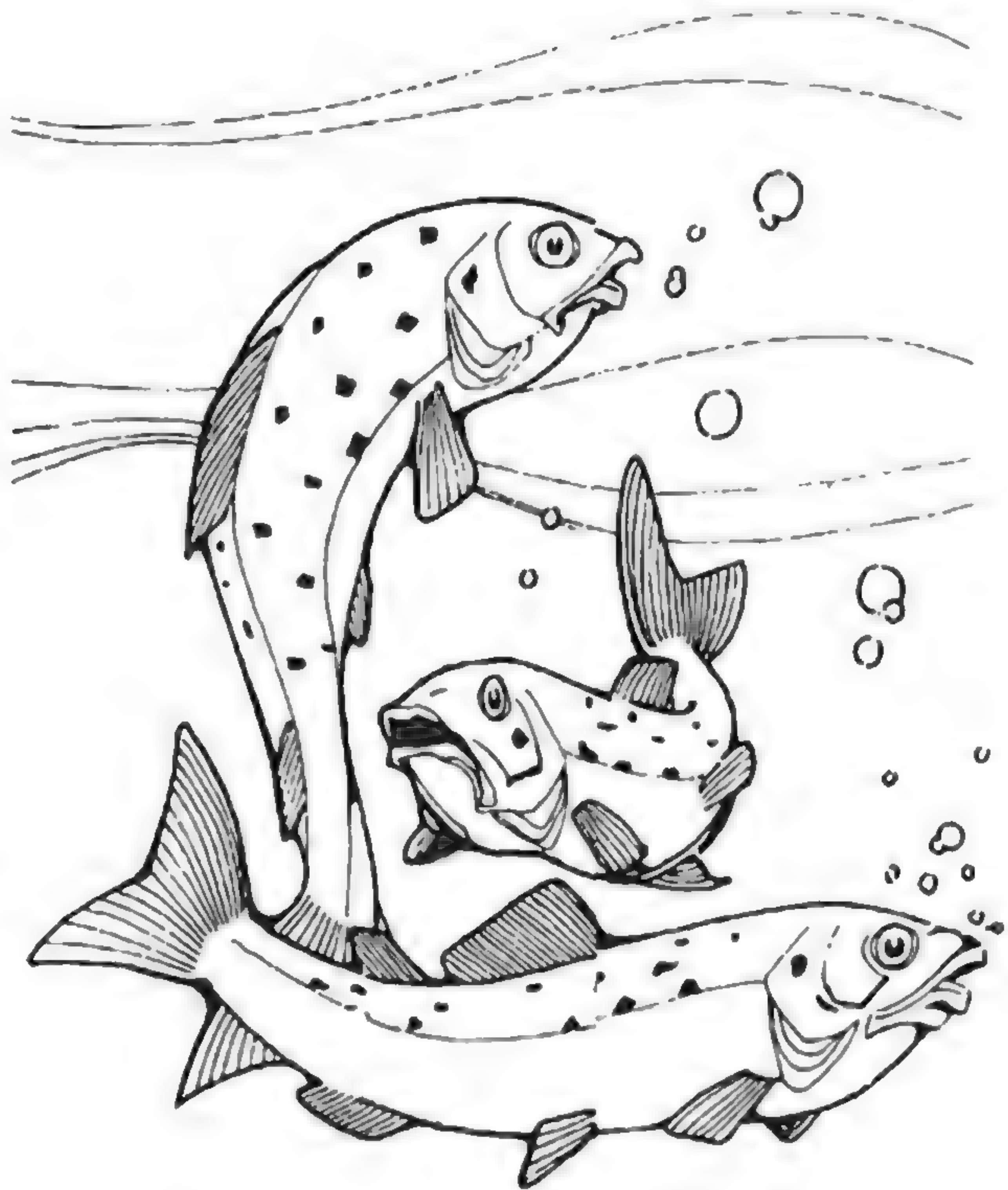


Fish!

Pickereel-eelpout

Ziel dieses Adventures ist es, die Stadt Hydropolis vor dem drohenden Untergang zu bewahren und den "Seven Deadly Fins" das Handwerk zu legen.

Nachdem die Hinterzimmerjungs die Sieben haben entwischen lassen, ist es nun unsere Aufgabe, die Scherben wieder zusammenzukitten - und das, obwohl wir gerade einen gemütlichen Urlaub in unserem Goldfischglas verbringen!



Was Wunder also, daß unsere himmlische Ruhe durch ein kleines Schloß gestört wird, welches in unser Goldfischglas geschmissen wird. Bevor ich nun den Lösungsweg beschreibe, möchte ich anmerken, daß die (Eingabe-) Zeit im Spiel begrenzt ist, und es sollte jeder versuchen, den ersten Teil eingabenoptimiert zu spielen! Man sichert sich damit im Hauptteil des Adventures den Platz nach hinten hinaus.

Des weiteren sei an dieser Stelle bemerkt, daß das Spiel mit einem Zufallszahlengenerator ausgestattet ist, der sowohl Zahlen (Safekombination), Personen (Kollegen) als auch Buchstaben (Shutdown) jedesmal neu festsetzt!

Jetzt aber los: Nett, so ein Goldfischglas, oder? Schade nur, daß wir alles verkehrt herum sehen und daß unseren Bemühungen, eine gute "Kür" hinzulegen, niemand

so recht Beachtung schenkt. Also nichts wie rumgedreht (turn over) und rein ins Schloß, womit wir uns den ersten von 501 Punkten sichern. Nachdem wir die drei Warps erspäht haben, betreten wir zunächst das "sanfte" (9 Punkte).

Smooth Warp:

Auf einer Lichtung entdecken wir unseren Ex-Kollegen Micky Blowtorch, der offensichtlich verwirrt und ständig bemüht ist, uns das Leben schwer zu machen. Man sollte sich bemühen, so wenig Kontakt wie möglich mit ihm zu haben.

Ein Baumstumpf erregt unsere Aufmerksamkeit, und wir entdecken, daß darin eine goldene Schallplatte verborgen liegt. Leider hängt unser Ex-Kollege so an dem Ding, daß wir uns erst mal die nähere Umgebung anschauen. Wir gehen zweimal in süd-östlicher Richtung und finden uns vor der Schmiede wieder, die wir



betreten. Hier öffnen wir den Käfig und den Schrank, ziehen uns die Handschuhe an, greifen uns Zange, Hammer und Schmelztiegel und verlassen die Schmiede. Der Vogel freut sich über seine neue Freiheit und fliegt davon (10 Punkte). Wir gehen zurück auf die Lichtung und warten, bis Micky sich trollt, schnappen uns die Scheibe (10 Punkte), legen sie in den Tiegel und gehen über E, SE, S, E zurück in die Schmiede.

Dort nehmen wir uns die Gußform aus dem Käfig (10 Punkte), halten den Tiegel mit der Zange ins Feuer und erhalten neben 10 weiteren Punkten auch noch etwas geschmolzenes Gold. Jetzt das Gold in die Form "legen" (10 Punkte) und folgenden Weg gehen: W, W, NW, NE, E. Hier ruhen wir uns aus, bis die Form abgekühlt ist (10 Punkte), und begeben uns zurück in die Schmiede.

Die Form schmieden wir mit dem Hammer (10 Punkte) und nehmen den Ring an uns (10 Punkte), der in der Gußform enthalten war, und - schwupp - befinden wir uns wieder in heimischen Gewässern, womit wir das erste Teilrätsel gelöst haben und uns den verbleibenden zwei Warps zuwenden können. Als nächstes wenden wir uns dem "gezackten" Warp zu.

Jagged Warp:

Als Superagent ist man ja vieles gewöhnt, aber hier dürfte sich auch der Härteste von uns in der eisigen Kälte unwohl fühlen. Also ziehen wir uns die alte Jeans an (10 Punkte), begeben uns in das Führerhaus unseres "Vans" und bewegen den Dreck auf dem Boden (Welches Sch... war das?), um etwas zu finden, womit man sich ein Feuerchen machen kann. Statt dessen finden wir eine Taschenlampe und schalten sie ein (10 Punkte).

Jetzt können wir uns auch auf den Weg machen und kommen schon bald an die Ruine einer Abtei. Die Stimmung hier ist reichlich gedrückt, und die Hippies, die um das Lagerfeuer sitzen und sich einen baltern, machen nicht gerade einen freundlichen Eindruck. Wir gehen nach Süden und finden einen alten Kichenstuhl, dessen Bedeutung noch unklar ist, den wir aber vorsichtshalber mitnehmen, bevor er dem Lagerfeuer zum Opfer fällt. Damit uns die Hippies keinen Ärger machen, beschließen wir, die Lampe auszuschalten, um ungehindert an den Jungs vorbeizukommen. Wenn man unbeschadet an ihnen vorbeigekommen ist, muß man die Lampe sofort wieder einschalten, denn ohne Licht geht's nun mal nicht.

Am Triumphbogen stellen wir den Stuhl ab und setzen unsere Erkundung fort. Nachdem wir uns auf unserem Weg in die Tiefe dieses düsteren Gemäuers entschlossen haben, weiterzugehen ("Guild of Thieves" läßt grüßen!), scheint in den Katakomben vorerst Schluß zu sein mit unserer Entdeckungsreise. Also machen wir uns zum zweiten Mal in der heutigen Nacht die Finger schmutzig und bewegen den sich dort befindlichen Schutt.

Und siehe da, schon geht es weiter (10 Punkte)! Wir untersuchen den Altar und entdecken eine Schnur. Mit dieser bewaffnet treten wir unseren Weg nach oben an, stellen uns auf den Stuhl (10 Punkte) und klettern von dort aus auf den Triumphbogen. Hier finden wir den Wasserspeier, der eigentlich in das Loch im Altar gehört. Da sich dieses Ungetüm aber keinen Millimeter rührt, binden wir ihm einfach die Schnur um, klettern zurück auf den Boden und versuchen unser Glück einfach vom Boden aus ("pull rope").





Bumms (10 Punkte)! Vor unseren Füßen liegt der vorher so Halsstarrige und wartet darauf, an seinen Platz gestellt zu werden. Wir binden die Schnur los und begeben uns mit dem Gargoyle bewaffnet zurück in die Tiefe. In den Katakomben empfiehlt es sich, den Sargdeckel in den Durchgang zu stellen, falls die Hippies doch nach dem Rechten sehen sollten.

Nun aber runter, den Gargoyle an sein Plätzchen gestellt (10 Punkte), und schon kommt aus der Decke eine Säule, die es in sich hat! Wir betrachten zuerst den Kelch (10 Punkte) und dann seinen Inhalt(!), bevor wir uns den Kelch nehmen. Und schon stehen die Jungs vom Lagerfeuer vor uns, um uns daran zu hindern. "Jetzt oder nie, her mit der Marie" ist unsere Devise - wir krallen uns den Grommet, was uns weitere 10 Punkte, ein dickes Lob unseres Chefs Mr. Panchax und einen Freiflug in unseren Swimmingpool beschert.

Nach dieser artistischen Meisterleistung haben wir uns eine kleine Ruhepause verdient, denn vor uns liegt jetzt das letzte der drei Warps, das "kleine" Warp.

Small Warp:

Well, here we go. Nettes Plätzchen, an dem wir uns befinden, wäre da nicht dieser rotgesichtige Manager, der allem Anschein nach kaffeesüchtig ist. Da sich unsere Fähigkeiten, Kaffee zu kochen, darauf beschränken, daß wir wissen, daß man dazu Wasser braucht, bitten wir einfach Rod, einen aufzusetzen (10 Punkte). Jetzt können wir uns in aller Ruhe umsehen und entdecken im Abfalleimer eine Kassette, die wir auch sofort an uns nehmen. Wer sich eine gute Passage nicht entgehen lassen möchte, sollte sich spaßeshalber einmal aufs Sofa setzen.

Am Westende des Korridors ziehen zwei Türen und ein Lichtschalter unsere Aufmerksamkeit auf sich. Wir öffnen beide Türen und machen uns Licht. Im südlichen Raum finden wir einen Kassettenkasten, der zwei weitere Kassetten enthält. Nun in den nördlichen Raum und die Tür schließen. Anschließend den Knopf an der Wand betätigen, denn nun ist außen vor der Tür ein Licht geschaltet, das unseren Brötchengeber davon abhält, uns mit der lästigen Kaffeegeschichte zu nerven (10 Punkte). Jetzt öffnen wir den Schrank, nehmen den Reiniger an uns und "spielen den Reiniger mit dem Kassettendeck" (10 Punkte). Dann stellen wir den Fader auf Lautstärke 5 (10 Punkte) und "spielen" alle 3 Kassetten (10 Punkte), wobei die letzte eine merkwürdige Zahlenkombination enthält.

Mit dieser Kombination begeben wir uns in Chefs Heiligtum, öffnen damit den Aktenschrank ("set lock on"..."[10 Punkte]), raffen die Spindel an uns, was uns außer weiteren 10 Punkten auch den eigentlichen Zugang in das Abenteuer bringt, nämlich das "große" Warp. Wer bis hierhin mehr als 115 Eingaben gebraucht hat, sollte besser nochmal von vorne beginnen, da im Hauptteil die Zeit begrenzt ist (250/112!).

Jetzt beginnt der eigentliche Spaß, denn sobald wir das "large Warp" betreten haben, landen wir in einem Körper, der halb Fisch, halb Mensch, für den Rest des Spiels unser Wirt sein wird und der auf den Namen "Dr. Roach" hört, was soviel wie "Ungeziefer" bedeutet.

Large Warp:

Dr. Roach ist trotz seiner bedeutenden Stellung bei der Verwirklichung des "Projekts" und dem entsprechenden Gehalt



eher einem spartanischem Leisetreter als einem lebensfrohen Bonvivant gleichzusetzen, was bei einem Wissenschaftler aber wohl keinen überraschen dürfte. Sei's drum, wichtige Aufgaben warten auf uns und wir beginnen sofort, unsere Wohnung zu durchsuchen. Unter unserem "Fishton" finden wir einen Dauerfahrschein, und in unserem Regal entdecken wir unser "Fis-hofax". Darin finden wir unsere Berechtigungskarte (tatty card) und unsere Visa-Karte. Als ordnungsliebender "Mensch" haben wir uns natürlich alle wichtigen Daten aufgeschrieben, und es entgeht uns nicht, daß wir um 10 Uhr eine Verabredung mit unserem Herrn Direktor haben und daß unser Computerpasswort "ME" ist, welches wir aber aus Schutzgründen einfach falsch herum eingetragen haben. So ausgestattet öffnen wir unsere Wohnungstür (3 Punkte), schalten unser Licht aus und verlassen unser Heim, ohne es zu verschließen. (Beide Aktionen haben für den späteren Verlauf des Spiels noch Bedeutung.) Jetzt aber los, um die Verabredung einhalten zu können (13 Punkte).

Platform (Paddlington):

Hier unten befindet sich das Hydropolis-Underground-Streckennetz, mit dem man sich an die einzelnen Orte des Games begeben kann. Wir warten, bis ein Zug in den Bahnhof einläuft, machen es uns gemütlich und harren der Dinge, die auf uns zukommen werden. Nachdem wir mehrere Stationen hinter uns gelassen haben, kommen wir endlich zur

Platform (Opah University):

Hier steigen wir aus und betreten das Unigelände. Das Restaurant weckt unser Interesse, und wir beschließen, eine kleine Zwischenmahlzeit einzunehmen. Neben

der üblichen Lieblingsspeise Plankton gibt es hier auch "Rauschmittel" zu kaufen. Da wir aber einen klaren Kopf behalten müssen, beschließen wir, uns nur mit Plankton einzudecken (buy sachet with cards). So ausgestattet gehen wir direkt in das Universitätsgebäude und statten unserem "Principal" den versprochenen Besuch ab (3 Punkte). Leider ist unser Principal sehr beschäftigt und kann uns nur wenig Zeit widmen, dafür aber ist die Nachricht, die wir erhalten, um so schlechter. Einer unserer Kollegen ist offensichtlich auf die Gegenseite übergewechselt, und es ist unsere Aufgabe, den Verräter zu entlarven, wenn wir das Projekt retten wollen. Nun können wir uns in aller Ruhe in der Universität umsehen. In der Bibliothek entdecken wir ein äußerst interessantes Buch, welches sämtliche bis zu diesem Zeitpunkt entdeckten Gegenstände des Spiels enthält. Wir blättern so lange in dem Buch, bis wir einen der Gegenstände (ring, spindle, grommet) aus Teil 1 des Spiels sehen. Diese Seite reißen wir aus dem Buch ("tear page" (8 Punkte)).

Zwar schmeißt man uns aus der Bibliothek, dafür haben wir aber ein wichtiges Teilrätsel gelöst. Man kann die Blätterei abkürzen (Eingaben!), indem man sich vorher eine Seitenzahl merkt und nach dem Öffnen einfach "turn page on" eingibt! Vor unserem Labor angekommen stecken wir unsere "tatty card" in den Einsteckschlitz ("put id in slot") (8 Punkte) und betreten unser Labor. Die Zugangsberechtigung erhält man übrigens nur, wenn man rechtzeitig beim Principal war. Welche Faszination ein Rechner ausüben kann, dürfte wohl jeder schon am eigenen Leib gespürt haben, und deshalb hängen wir uns auch sofort an das Terminal in unse-





rem Labor ("sit down"). Wir geben das gewünschte "login" ein, unseren Namen ("Roach") und unser Passwort ("ME") und anschließend "Commands".

In dem folgenden Menü sind besonders READ und GAMES von Bedeutung. Unter READ/EQUIPMENT findet man eine Formel, die den verschlüsselten Hinweis auf den Zusammenbau eines "Stream Regulators" enthält. Dann wenden wir uns den GAMES zu und versuchen uns an "Shutdown". Leider, leider wird uns der Zugang zu diesem Spiel verweigert, aber die Tatsache, daß unser Kollege N.N. dieses Spiel so gut gesichert hat, macht uns stutzig. (Welcher Kollege damit gemeint ist, muß jeder selbst feststellen - Erklärung: s.o.). Genug gespielt - LOGOUT (8 Punkte) und ab in den Store Room.

Wir lesen die Wallchart, und schon erhält die Formel für den Stream Regulator einen Sinn. Der Protocopier scheint eine ganz besondere Apparatur zu sein, und wir stellen bei unserer Untersuchung dieser Maschine fest, daß man Papier reinstecken kann. Schlau wie wir sind, versuchen wir unser Glück mit der rausgerissenen Seite und erhalten als Lohn für unsere Bemühungen unser erstes Item, das Focus wheel (13 Punkte). Nun schalten wir das Gerät aus (!), lassen das Focus wheel aber liegen, verlassen unser Labor und begeben uns zur U-Bahn. Wir nehmen den Zug und fahren bis

Platform (Eelpout):

Nette Gegend hier, vor allem der vielen Geschäfte wegen. Also schauen wir uns um, wobei uns unser Weg zuerst in den Second Hand Shop führt. Steve, der Besitzer, scheint das größte Schlitzohr unter Gottes gnädiger Sonne zu sein, denn kaum haben wir den Laden betreten, sticht

uns unser eigenes "Fishton" ins Auge! War wohl doch keine so gute Idee, die Wohnungstür offen zu lassen. Da es uns aber nicht gelingt, das ebenfalls angebotene Radio Case zu ersteigern, weil unser Nachbar und Kollege schneller war, entschließen wir uns, wenigstens unser Eigentum zurückzukaufen (15 Punkte). In seiner Freude über das gute Geschäft und da er sowieso zu uns fährt, um uns zu beliefern, nimmt er das Case gleich mit. Pech gehabt.

Enttäuscht über unseren Mißerfolg gehen wir als nächstes in den Hardwarieshop. Hier erstehen wir die Tasche und die beiden Schraubenzieher, die wir sofort in der Tasche verstauen. Für einen wahren Spottpreis erstehen wir anschließend im Music Shop ein Paar Ohrstöpsel, die wir auch sofort tragen. Auf unserem weiteren Weg kommen wir auch in ein Pub, wo uns sofort ein "Cylinder" und ein Betrunkener auffallen. Der Betrunkene entpuppt sich als unser ehemaliger Mitarbeiter bei dem Projekt, und aus lauter Mitgefühl für den armen Kerl kaufen wir ihm eine "Dröhnung" (mask).

Aus lauter Dankbarkeit über unser großmütiges Handeln will er uns etwas Gutes tun, doch er weiß nicht, womit. Wir fragen ihn einfach nach seiner ID (18 Punkte), weil wir genau wissen, daß wir diese noch gebrauchen können. Fehlt nur noch der Zylinder. Wir kaufen eine zweite Maske, die wir ebenfalls unserem Ex-Kollegen geben, und auch noch eine dritte. Erstaunt, wie schnell wir die Dinger verbrauchen, bietet uns Steve den Zylinder zum Kauf an, was wir uns nicht zweimal sagen lassen (8 Punkte).

Leider kommt uns das Ding abhanden, aber unser Chef hat ein waches Auge auf



uns und gibt uns den Tip, in unserem Appartement das Warp zu benutzen, um an den Zylinder zu kommen (wer auch hier eine gute Sequenz erleben möchte, der setze sich selber mal eine Maske auf (vorher unbedingt abspeichern!)). Jetzt kauft man im "Clothing Shop" die Krawatte und die Sonnenbrille und zieht beides an. Die Visakarte wird ab jetzt nicht mehr gebraucht und kann abgelegt werden. Auf dem "Plaza" geht man nach Nordwesten und landet auf dem Bahnsteig von Pickrel. Von hier aus fährt man nach

Platform (Battersea):

In der "Power Station" versperrt uns eine Drucktür den Zu-gang nach Westen. Diese läßt sich auch nur dann öffnen, wenn man alle Schalter in Hydropolis ausgeschaltet hat. Diese zwei Schalter sind zum einen der Lichtschalter in unserem Appartement, zum anderen der Schalter des Protocopers. Remember? Da beide Schalter ausgeschaltet sind, können wir die Drucktür jetzt problemlos öffnen. Aber Vorsicht: Wir dürfen keinen Fehlschritt machen, da wir sonst von der Turbine in Fiskscheiben geschnitten werden.

Wir drücken also den Schalter (8 Punkte), gehen zweimal nach Westen, "remove screw with screwdriver" (8 Punkte) und gehen sofort zweimal nach Osten. Wir legen Schraube und Schraubenzieher ab und begeben uns zur

Platform (Opah University):

Wir eilen sofort in unser Labor, um unsere Schätze in Sicherheit zu bringen. Da wir den Hyperdriver erst ganz zum Schluß brauchen, legen wir ihn ab, ebenso den Filter. Wir verlassen unser Labor und begeben uns wieder zum Bahnhof, wo wir den Zug nehmen und begeben uns zur

Platform (Museum):

So vertrauenserweckend und harmlos wir uns auch geben, es gelingt uns nicht, vom Alarm Room aus nach Norden zu gehen, ohne den Alarm auszulösen. Wie wir richtig vermuten, ist der Raum durch Infrarotstrahlen gesichert, die wir irgendwie sichtbar machen müssen. Also entschließen wir uns, das mitgeführte Sackel zu öffnen (8 Punkte), und schon können wir gefahrlos nach Norden gehen, denn das Plankton macht die vorher unsichtbaren Strahlen nun sichtbar. Ahem! Hier im Crystal Room finden wir das dritte Item für unseren Stream Regulator, nämlich den Kristall. Wir nehmen uns, was wir brauchen und verlassen den Raum sofort wieder (11 Punkte), bevor der Alarm doch noch losgeht. Das Säckchen hat seinen Zweck erfüllt und bleibt als neues Ausstellungsstück im Museum zurück, während wir uns in den Zug setzen und in unsere Wohnung fahren.

Platform (Paddington):

Bevor wir unser Appartement betreten, stolpern wir beinahe über ein Ding, das sich bei genauerem Hinsehen als das dringend benötigte Radio Case entpuppt. War wohl doch keine so schlechte Idee, unser "Fishton" zurückzukaufen.

Da die nun folgenden Aktionen nicht unbedingt die leichtesten sind, empfehle ich jedem, an dieser Stelle abzuspeichern! Wir graben uns also das Case (Item No.4) und betreten unsere Wohnung. Hier finden wir das versprochene Warp vor, und mutig, wie wir sind, stürzen wir uns sofort hinein.

Zunächst muß sichergestellt sein, daß wir eine ungerade Anzahl an Ausgängen vorfinden. Ist dies nicht der Fall, schwimmen wir nach oben. Sollten wir nicht nach





oben schwimmen können, nehmen wir einen x-beliebigen Ausgang und schwimmen dann nach oben. Dann schwimmen wir in alle Ecken und finden den Zylinder (4 Punkte). Jetzt wird es allerhöchste Eisenbahn, daß wir uns mit unserem Kollegen, dem das Shutdownspiel gehört, verabreden.

Wir fahren nach Pickerel und begeben uns in den Pub. Eigentlich müßten wir ihn hier treffen; sollte er wider Erwarten nicht da sein, einfach ein wenig warten. Wir fragen ihn über die Disco aus, und er zeigt sich gerne bereit, sich dort mit uns zu treffen (8 Punkte). Na also! Da wir jetzt noch Zeit haben, setzen wir uns in Pickerel wieder in den Zug und fahren zur

Platform (Opah University):

Mit der Karte, die uns unser Ex-Kollege Dr. Salmon gegeben hat, öffnen wir im Universitätsfoyer die schwarze Tür und betreten den "Research Wing" (17 Punkte), wo uns sofort der "Crystal Tuna" auffällt. Da wir zufällig auch ein Prachtexemplar von Kristall bei uns tragen, packen wir ihn einfach in das Gerät und schalten es an (3 Punkte).

Mit dem nun "getuneten" Kristall setzen wir unsere Erkundungsreise fort, denn es gilt, das letzte Item, die "Photon Bridge" zu finden. Im Turm entdecken wir über uns eine Falltüre, die wir aber ohne vorher auszutrocknen nur schwerlich erreichen können. Fische brauchen nun mal Wasser, um überleben zu können. Aber unserem Einfallsreichtum sind ja bekanntermaßen keine Grenzen gesetzt, und wir kommen auf die glorreiche Idee, aus der Tasche und dem Zylinder einen Minilift zu bauen. Also Zylinder in die Tasche (3 Punkte), festhalten, Zylinder öffnen (8 Punkte) und schon sind wir eine Etage höher.

Hier stellen wir als erstes die Tasche ab (die aber sofort in höheren Sphären verschwindet), schnappen uns die Photon Bridge, klettern auf das Geländer ("climb railings" (11 Punkte)) und landen nach einem spektakulären Sprung direkt auf dem Univorplatz. Hier warten wir auf unseren Kollegen, geben ihm unsere Krawatte, damit er discolike gestylt ist und stürzen uns hinein ins Vergnügen (8 Punkte). Geschützt durch Sonnenbrille und Ohrstöpsel können wir ohne Probleme in den Tanzpalast. Unserem Kollegen aber bekommt das Heckmeck in der Disco weniger gut, und es stellt sich heraus, daß er der Verräter ist und daß er das Projekt sabotiert hat.

Also ran an die Arbeit. Da wir nun alle Teile für den Bau eines Stream Regulators zusammengetragen haben, düsen wir sofort in unser Labor, um ihn zusammenzubauen. Und so geht's: "fix filter at wheel", und man hat einen Focus Filter; "fix crystal at bridge" (8 Punkte), und man erhält eine Crystal bridge; "fix bridge to filter", und man hält den einzigen Crystal Filter der gesamten Fishwelt in den Flossen. Nun den Filter in das Case setzen (8 Punkte), und man hat seinen Regulator. Jetzt wenden wir uns im Project Room der Vorrichtung zu. Diese enthält eine Schraube ganz besonderer Art, die sich auch nur mit einem ganz besonderen Gerät entfernen läßt. Wir versuchen, die Schraube mit dem Hyperdriver zu entfernen, aber unser nunmehr normaler Kollege warnt uns vor den Folgen, da die Schraube über das Spiel Shutdown gesichert ist. Zum Glück verrät er uns gleich sein Passwort, so daß wir die neue Aufgabe in Angriff nehmen können. Also ran ans Terminal, Namen und Passwort des Kollegen eingeben und Shutdown starten.



Nun kommt der einzige schwierige Part im Game, und ich bemühe mich, ihn so klar wie möglich darzustellen. Ziel dieses Spiels ist es, von einer willkürlich gewählten fünfstelligen Buchstabenkombination auf das Wort "Water" zu kommen, wobei man jede "Zelle" um maximal 25 Schritte verändern kann. Aber das Spiel wäre zu einfach, könnte man jede Zelle allein bewegen, deswegen verändern manche Zellen auch ihre Nachbarzellen, und zwar immer um einen festen Wert.

Folgende Tabelle soll dies verdeutlichen. (Die Zellen sind durch die Zahlen 1-5 dargestellt, jeweils darunter stehen die Werte für die Nachbarzellen, wobei ich für jede einzelne Zelle 1-5 den Wert 25 setze).

Bewegt man Zelle 1

1 2 3 4 5

A A A A A um 25

25,

erhält man

Z A A A A

Bewegt man Zelle 2

1 2 3 4 5

A A A A A um 25

1 25 1,

erhält man

B Z B A A

Bewegt man Zelle 3

1 2 3 4 5

A A A A A um 25

2 25 2,

erhält man

A C Z C A

Bewegt man Zelle 4

1 2 3 4 5

A A A A A um 25

3 25 3,

erhält man

A A D Z D

Bewegt man Zelle 5

1 2 3 4 5

A A A A A um 25

4 4 25,

erhält man

E A A E Z.

Der eigentliche Trick bei dem Spiel besteht in der Rechnerei. Wichtig sind nur die Zellen 1, 2 und 5. Man fängt mit Zelle 5 an. Man zählt die Anzahl der Schritte, die man von der derzeitigen Position auf 4 und 5 braucht, um auf die Buchstaben E und R (von WATER) zu kommen. Ist die Anzahl der Schritte auf Position 4 durch 4 teilbar, hat man Glück, wenn nicht, stellt man die Zahl durch Bewegen der Zellen 3 und 4 so ein, daß sie durch 4 teilbar wird. Nun bewegt man Zelle 5 so lange um die entsprechenden Schritte, bis Position 4 und 5 gleichzeitig zu ER werden. Nun zählt man die Schritte auf Position 2 und 3, die man braucht, um auf AT zu kommen, und bewegt Zelle 2 so lange um die entsprechenden Schritte, bis die Position 2 und 3 gleichzeitig zu AT werden. Zelle 1 muß jetzt nur noch auf W eingestellt werden. Fertig. Einigermaßen klar?!

Nachdem wir also Shutdown erfolgreich gelöst haben, (28 Punkte) gehen wir sofort wieder in den Project Room und entfernen nun endlich die Lockscrew. Jetzt können wir den Stream Accelerator nehmen (8 Punkte) und durch unseren Regulator ersetzen. Als krönenden Abschluß befestigen wir den Regulator mit der Lockscrew (8 Punkte) und haben -tärä- Hydropolis vor dem sicheren Untergang bewahrt, wofür wir mit einem dreimonatigen Urlaub in einem ruhigen, warmen Goldfischglas belohnt werden.

Michael Albus

Fish!

THE END





Goldrush



*Komplettlösung für die PC-Fassung von
Kilian Grauel.*

Vorab einige Tips:

In Goldrush gibt es unendlich viele Möglichkeiten, sein Leben zu lassen. Deshalb sollte man ungewöhnlich oft speichern.

Allein in Brooklyn gibt es ca. 5 gefährliche Stellen. Ich zähle mal einige auf: Im Bankbild oben an der Kette, auf den Straßen fahrende Gespanne, das Gras im Park (hier stirbt man zwar nicht, aber man bekommt einen Punktabzug) und und und.

Für Texteingaben kann man Abkürzungen verwenden: "g" für get, "l" für look und "t to" für talk to.

Brooklyn

Brücke

Zu Anfang steht Jerrod auf der Brücke. Man läßt ihn nach rechts auf die Straße und dann nach unten ins nächste Bild laufen.

Wilson's Haus

Vor der Gartentür wird ins Inventory geschaut und mit dem Schlüssel Garten- und Haustür aufgeschlossen ("USE KEY" 2x). Im Haus wird Jerrod zu Tisch gelenkt, wo man das Fotoalbum öffnet und das Foto am Ende herausnimmt ("OPEN ALBUM", "GET PHOTO"). Beim Schreibtisch die Rollklappe schließen und die Bankabrechnung nehmen, auf der Jerrods Kontonummer steht ("CLOSE DESK", "GET STATEMENT", "READ STATEMENT"). Dann verläßt man das Haus und bietet es zum Verkauf an (im Garten "SELL HOUSE" eingeben).

Südlicher Park

Auf dem Weg zur Innenstadt kommt man am Pavillon vorbei, wo ein paar Blumen gepflückt werden (an der Treppe "PICK FLOWERS" schreiben). Unter den Bodenbrettern des Gebäudes befindet sich eine Goldmünze, die später von großer Bedeutung sein wird ("LOOK GAZEBO", "LOOK CRACK", "GET COIN"). Und Vorsicht: Nicht den Rasen betreten, das gibt Punktabzug.

Bank

Im Bankgebäude hebt man seine 200 \$ vom Konto ab und geht dazu an den linken Schalter ("ASK FOR MONEY", Kontonummer von der Abrechnung sagen).





Post

In der Post gibt es links Postfächer für die Bürger der Stadt. Wenn im Fach ganz unten links ein Brief liegt, klingelt man an der Theke und holt seine Post ab ("RING BELL", "GET MAIL" 2x). Den Brief sollte Jerrod genauer untersuchen, denn er enthält erste Hinweise auf den verschollenen Bruder ("LOOK STAMP", "LOOK UNDER STAMP", "LOOK POSTMARK", "OPEN LETTER", "READ LETTER"). Wenn der Brief noch nicht angekommen ist, muß man später wiederkommen.

Wilson's Haus

Vor dem Haus müßte jetzt eigentlich ein Mann mit weißem Hemd und einem dickem Geldbündel in der Hand hin- und herlaufen. Der Mann spricht Jerrod an und fragt, ob das Haus zu verkaufen ist, was natürlich bejaht wird (auf seine Frage "YES" eingeben). Der Kaufpreis beträgt 850 \$. Mit dem Geld von der Bank macht das 1050 \$. Wenn der Mann aber noch nicht da ist, kommt man ebenfalls später wieder.

Wenn der Brief angekommen und das Haus verkauft ist, sollte Jerrod sich ein Ticket nach Kalifornien kaufen. Es gibt drei verschiedene Routen: über Land, um Kap Hoorn oder durch den Dschungel von Panama. Die einfachste ist über Land, und die schwierigste ist Panama (die habe ich bis heute noch nicht geschafft).

Anfängern würde ich empfehlen, über Land zu reisen, da die Route auch ungefährlicher ist (leider auch etwas eintönig, aber die Erfolgsquote liegt bei ca. 95% nach meiner Lösung). Fortgeschrittenen sei Kap Hoorn empfohlen, obwohl diese Strecke in meinen Augen schon ziemlich schwer ist (ca. 20% Erfolgsquote).

Lagerhaus

Das Poster anschauen ("READ POSTER"), weil man sonst kein Schiffticket kaufen kann.

Stage Travel

Hier bekommt Jerrod das Überlandticket für die Kutsche und das Schiff ("ASK FOR TICKET", "YES", "PAY").

Leonard's Haus

Hier gibt's die Panama- und Kap-Hoorn-Tickets. Man stellt sich einfach vor die Gartentür am linken Bildrand und wartet, bis Leonard rauskommt (dazu muß man sich allerdings vorher das Poster im Lagerhaus angesehen haben).

Dann fragt man ihn nach den Tickets und kauft sich eins ("ASK FOR TICKET"; "CAPE" oder "PANAMA" eingeben, je nach Wahl, "PAY").

Gemüseladen

Für den Landweg müssen hier Lebensmittel eingekauft werden ("BUY BEANS", "BUY PEAS", "BUY FLOUR"): Für Kap Hoorn und Panama muß etwas von den genannten Lebensmitteln weggelassen werden, da man nur drei Sachen auf Kredit kaufen kann (zusätzlich "BUY FRUIT" sagen).

Hardwareladen

Für die Panamaroute muß hier noch ein Moskitonetz gekauft werden ("BUY NET"). Es hat keinen Sinn, hier noch weitere Ausrüstungsgegenstände einzukaufen, da auf jeder Route diese verlorengelassen werden:

Beim Überlandtreck werden die Wagen zu schwer, und alles unnütze wird abgeworfen. Bei Kap Hoorn wird's in einem Sturm weggeworfen, und in Panama wird man von Eingeborenen ausgeraubt.





Büro

An Jerrods Arbeitsplatz wird beim Chef im Zimmer unten links der Job gekündigt ("QUIT JOB"): Danach geht man über die Treppe in den ersten Stock und besucht sein Arbeitszimmer (das vorderste auf der rechten Seite). Hier durchsucht man den eigenen Schreibtisch und findet dabei alte Zeitungsausschnitte ("LOOK DESK", "LOOK BLOTTER", "LOOK CLIPPING"):

Friedhof

Im zweiten Bild des Friedhofs sucht man das Grab seiner Eltern auf (ziemlich weit rechts, weiter hinten, zwei nebeneinanderstehende torbögenförmige Grabsteine) und legt die Blumen nieder ("READ GRAVE" 2x, "PUT FLOWERS"). Und bitte nicht über diese traurige Geschichte weinen (schniiiiief!).

Und auf geht`s: Für die Überlandfahrt geht man zur Kutschenstation, geht ins linke Gebäude (Achtung beim Pferd im Eingang! Ganz weit links gehen, das blöde Vieh schlägt nämlich aus!), zeigt sein Ticket vor, geht wieder raus und steigt in die Kutsche ("TALK TO MAN", dann rausgehen, "SHOW TICKET TO MAN", bei der Kutsche "ENTER STAGE"). Für die Schiffsreise geht Jerrod zum Kai, auf`s Schiff und zeigt sein Ticket vor ("SHOW TICKET"). In Brooklyn können 60 Punkte erreicht werden.

Überlandfahrt

Die beste Methode, um die Reise zu überstehen, ist dauernd was zu essen ("EAT", "EAT" usw.). Wir wollen ja schließlich nicht an Cholera sterben. Die manchmal etwas nervigen Texte über die Landschaft können mit ("F8") ausgeschaltet werden. Hat man schließlich das Camp

erreicht, und Jerrod geht noch aufrecht, ist man gesund und sollte **SPEICHERN!** Bewegt sich unser Menschlein allerdings mit gekrümmtem Buckel und eingezogenem Bauch fort, ist es krank und wird wohl bald umfliegen (ooh, wie schade).

Im ersten Bild stehen drei Männer in einer Gruppe zusammen. Einer davon ist der Anführer (der linke), dem man sein restliches Geld gibt ("TALK TO MAN", "GIVE MONEY TO MAN"). Von ihm erhält man den Auftrag, Tiere für den Treck nach Westen zu kaufen. Dazu geht man nach unten ins nächste Bild und redet mit dem Verkäufer im Stall ("TALK TO MAN", "GET ANIMALS", "GET MATURE OXEN"). Nun wieder zum Anführer und Bericht erstatten ("TALK TO MAN"). Man erhält einen weiteren Auftrag: Der günstigste Zeitpunkt der Abreise soll festgelegt werden!

Dazu geht man ins Bild links, geht dann zwischen den Wagen hindurch nach Norden und schaut sich die Felder an ("LOOK PLAINS"). Jetzt müßte eigentlich noch die Nachricht "The plains are still brown and muddy from the cold, wet winter..." kommen, was bedeutet, daß es noch zu früh zum Aufbrechen ist. Nun geht man wieder nach Süden und redet mit dem Mann, der am Feuer liegt und liest ("TALK TO MAN"). Der Mann ist ja sooo nett und gibt Jerrod eine Bibel.

Nach zwei Minuten sollte man nochmal nach den Feldern schauen ("LOOK PLAINS"). Wenn die Ausgabe "Your keen eye has noticed that the plains are growing greener every day..." erscheint, ist der Zeitpunkt gekommen, und man geht zum Anführer und redet mit ihm ("TALK TO MAN"). Daraufhin bricht man auf. Ist die Bildschirmausgabe bei den Feldern aber





“The plains are covered with fully grown, beautiful, green grass”, so ist es bereits zu spät, um aufzubrechen, und ein Spielstand muß neu geladen werden.

Auf dem Trail gilt wieder die Regel der Kutschenfahrt: essen, essen, essen. Aber Achtung: im ersten Bild wird unten in der Mitte ein Fluß mit einer Fähre überquert. Während der Überquerung darf auf keinen Fall etwas gegessen werden, sonst fällt Jerrod ins Wasser. Bald kommt man in ein Bild (es ist das vierte), in dem rechts ein Abhang zu sehen ist. Diesen Abhang muß man heil hinunter kommen. Zuerst einmal löst man die Tiere vom Wagen, damit sie unten am Fluß trinken können (“RELEASE ANIMALS”). Wenn die Tiere wieder oben sind, muß man eine Kette an den Rädern festmachen, damit der Wagen nicht zu schnell wird (“TIE CHAIN TO WHEELS”). Damit müßte der Abstieg eigentlich gelingen.

Irgendwann auf der Reise werden alle überflüssigen Sachen fortgeworfen, was leider nicht zu verhindern ist (im dritten Bild der Reise), damit die Achsen der Planwagen nicht brechen. Weiter geht die Reise bis zu einer Wüste (siebtes Bild). Hier sieht man Jerrod hinter dem Wagen herlaufen, und zwar im gebückten Zustand. Keine Angst, er kann überleben (also keinen Spielstand laden), und zwar so: Im Hintergrund steht ein alter Planwagen. In diesem findet man Essen und Trinken (“OPEN BARREL“, “DRINK WATER“, “SEARCH WAGON“, “EAT MEAT”). Dann geht man weiter nach Westen. Wenn alles geklappt hat, kommt man am Ende vor Sutter’s Fort an. Auf dieser Strecke gibt es 95 Punkte, die man auch bekommen kann.

Kap Hoorn

Mit der Kap-Hoorn-Route bin ich mir selbst nicht so sicher, ich hab sie erst einmal geschafft. Auf jeden Fall sollte man so oft wie möglich von den Früchten und den Lebensmitteln essen (“EAT“, “EAT FRUIT”). In der ersten Schiffsszene von den Früchten essen (“EAT FRUIT“, “EAT”). Dann mit Ctrl-N weiter zur nächsten Szene. Hier wieder etwas essen (“EAT FRUIT“, “EAT”) und vorne am Bug mit dem Mann sprechen, der dasitzt und liest (“TALK TO MAN”). Von ihm bekommt man eine Bibel, und nun klettert Jerrod in den Maschinenraum und hebt dort die Metallstücke vom Boden auf (“LOOK FLOOR“, “GET SCRAPS”). Mit Ctrl-N geht’s weiter.

Nun müßte nach der Umrundung von Kap Hoorn ein Sturm aufkommen. Im Sturm steht man im Quartier, wo man das Seil vom Boden aufnimmt (“GET STRING”). Jetzt weiß ich nicht mehr genau, wie es weitergeht. Das folgende könnte stimmen: Man klettert runter zu den Heizkesseln und öffnet die Türen (Abspeichern! Wenn das Schiff explodiert, muß man es vielleicht in der nächsten Szene probieren.) (“OPEN DOOR” 2x). Am Büro des Kapitäns (mit dem Klavier) nimmt man die Briefklammer vom Boden (“LOOK FLOOR“, “GET CLIP”).

Achtung: während des Sturms darf man keinesfalls nach oben an Deck gehen, weil Jerrod sonst fortgeweht wird. Jetzt wieder Ctrl-N. Unten an den Heizkesseln lehnt jetzt ein Holzstock, der mitgenommen wird (“GET STICK”). Irgendwann liegt das Schiffsmaskottchen, ein Ferkel, gebraten in der Küche. Davon sollte sich Jerrod ein Stück nehmen, aber keinesfalls davon essen (ist, glaube ich, vergiftet).





Nun geht man an Deck, und zwar hinter das Steuerhaus, und angelt ("FISH"). Bald beißt ein Fisch an, und die Mannschaft hat wieder zu essen. Wenn man glücklich in Sacramento angekommen ist (was ich aber sehr bezweifle), geht man in das erste (braune?) Haus auf der rechten Seite der Straße und steigt dort in die Kutsche ein ("ENTER STAGE"), die Jerrod nach Sutter's Fort bringt.

Panama

Für Panama gilt das gleiche wie für Kap Hoorn: immer essen. Während der Reise muß das Moskitonetz getragen werden ("WEAR NET"). Im Dschungel wird man irgendwann von Eingeborenen überfallen, die alle Sachen, die Jerrod bei sich trägt, fordern. Wenn ihr ihn da wieder lebend rausbekommen wollt, müßt ihr einwilligen ("YES"). Im Dschungel sitzt ein Mann am Baum und liest. Wenn er angesprochen wird, bekommt Jerrod eine Bibel ("TALK TO MAN"). Der Rest der Gruppe ist allerdings schon weitergegangen und nicht mehr zu sehen. Wenn Jerrod den Weg entlanggeht, kommen am rechten Bildrand Killerameisen auf ihn zu. Jetzt muß er sich an der Liane festhalten, damit die Ameisen ihn nicht töten ("GET VINE"). Wenn die Viecher wieder weg sind, kann man wieder runter kommen ("GET DOWN").

Im rechten Bild gibt es drei Wege: Im untersten gibt es giftige Pflanzen, im mittleren wartet eine Würgeschlange, aber den oberen kann man begehen. Es geht das Gerücht um, daß in diesem Bild auf der rechten Seite eine Goldscheibe versteckt sein soll. Ob's stimmt, weiß ich nicht, ich hab keine gefunden. Im Bild rechts davon ist ein Sumpf. Hier bin ich ge-

scheitert. Ich hab gehört, daß man nur durch den Sumpf kommt, wenn man ganz langsam läuft und immer wieder stehen bleibt. Wie gesagt, geschafft habe ich's noch nicht (blöde Alligatoren!).

In Sutter's Fort

Es war für mich ein Ding der Unmöglichkeit, eine Karte von Sutter's Fort zu zeichnen, da ich den Aufbau nicht ganz kapiere.

Store

Hier zuerst eine Goldpfanne kaufen ("TALK TO MAN", "GET PAN", "GIVE COIN TO MAN"). Tja, hier kommt die Goldmünze zum Einsatz.

Schmied

Mit dem Schmied reden und seine Fragen beantworten ("TALK TO MAN", "YES" 2x, "WILSON", "JERROD", "JAKE"). Daraufhin bekommt man ein Brandeisen. Hinweis: Um das Brandeisen zu bekommen, muß Jerrod unbedingt **ohne** Muli bei der Schmiede ankommen!

American River

Nachdem man aus dem Fort heraus und in der Landkarte nach rechts gegangen ist, kommt man an den American River, der von Ost nach West verläuft (im Gegensatz zum Sacramento River, der von Norden nach Süden fließt). Unten am Bildschirmrand erscheint nun eine Anzeige, wie weit man sich von Sutter's Fort entfernt hat und in welche Richtung. Wenn Jerrod neun Meilen nach Osten gelaufen ist, sollte man ins Wasser steigen (man kann nicht ertrinken) und nach Gold suchen ("PAN"). Wenn in einem Bild außer Jerrod noch ein anderer Goldsucher ist, würde ich empfehlen, ins nächste Bild nach Osten zu gehen und dann wieder nach Westen (nun ist der Mann meistens weg).





Nach 17 Meilen Fluß kommt der Ort Coloma City, den man durchquert und dann wieder im Fluß Gold wäscht ("PAN"). Man findet maximal 50 Goldbrocken, und zwar höchstens bis 40 Meilen nach Osten. Es werden aber nicht 50 Goldfunde benötigt, zehn reichen völlig aus.

Store

Jetzt kauft man sich eine Lampe und eine Schaufel ("BUY SHOVEL", "GIVE GOLD", "BUY LANTERN", "GIVE GOLD").

Friedhof

Auf dem Grabfeld geht man zu dem Grabstein, auf dem am oberen Rand eine Kanone dargestellt ist (er steht ungefähr in der Mitte und weiter hinten). Den Grabstein schaut man sich an und liest danach in der Bibel ("READ GRAVE", "READ BIBLE" 4x).

Dann legt man den Brief aus Brooklyn auf den Grabstein (darauf muß man erst mal kommen) und verschiebt ihn, bis eine Buchstabenkombination in den Löchern erscheint ("PUT LETTER ON TOMBSTONE"). Wenn die Buchstaben geordnet werden, ergibt sich "Room 12". Dann nimmt man den Brief wieder runter ("F8").

Muliverkauf

Im Stall innerhalb des Fortes einen Esel kaufen ("TALK TO MAN", "GET MULE", "PAY", "GET MULE" am Strick).

Schmied

Beim Schmied bekommt der Esel ein Brandzeichen ("HEAT IRON" am Feuer, "BRAND MULE" an der Seite des Esels). Hierbei muß man aufpassen, daß der Esel nicht wegläuft!

Stall außerhalb des Forts

In der Koppel südlich des ersten Bildes läßt man sein eigenes Tier frei ("LEAVE MULE") und sucht das andere (es trägt das gleiche Brandzeichen: ein hufeisenähnliches Gebilde) ("LOOK BRAND"). Das eigene Muli ist "lazy" und das andere "stubborn". Das "stubborne" Muli nimmt man sich und verläßt den Stall ("GET MULE" am Strick).

Hotel

Das Hotel befindet sich in Coloma City, 17 Meilen östlich von Sutter's Fort. Vor dem Hotel wird das Muli am Geländer festgebunden, und man geht ins Hotel ("TIE MULE TO POST"). Man redet mit dem Portier und versucht, Zimmer 12 zu mieten ("TALK TO MAN", "RENT ROOM 12"). Man erfährt aber, daß dieses Zimmer vor einigen Jahren zugemauert wurde und, deshalb versucht Jerrod es mit Zimmer 11 ("RENT ROOM 11").

Zimmer 11 ist besetzt, und der Portier fragt Jerrod, ob er nicht eine Nachricht für Zimmer 11 überbringen könnte ("YES"). Man geht nun zu Zimmer 11 (erster Stock, 2. Zimmer von der linken Seite der Treppe vom Spieler aus gesehen).

Vor Zimmer 11

Jerrod klopft an und überbringt die Nachricht ("KNOCK", "GIVE MESSAGE"). Daraufhin verläßt der Mann sein Zimmer und läßt die Tür offen.

Zimmer 11

Jerrod tritt ein und geht zum Kamin. Dort dreht er am Rad der Kanone, die auf dem Sims steht und klettert durch den Kamin ("TURN WHEEL", "ENTER FIREPLACE").





Zimmer 12

Jerrod steht nun im zugemauerten Zimmer 12. Auf dem Tisch liegt eine Nachricht, die wie alles andere auf dem Tisch und auf dem Boden genommen wird ("GET STRING", "GET MAGNET", "GET NOTE"; "READ NOTE"). Nun das Fenster öffnen und nach rechts zur Seite gehen ("UNLATCH WINDOW", "OPEN WINDOW"). Nach einiger Zeit kommt ein Vogel und setzt sich in den Käfig. Nun das Fenster sofort wieder schließen und zum Vogelkäfig gehen ("CLOSE WINDOW"). Der Vogel trägt eine Luftpostkapsel am Bein, in die man das Familienfoto aus dem Album legt ("LOOK BIRD", "LOOK CAPSULE", "PUT PHOTO IN CAPSULE"). Das Fenster öffnen und warten, bis der Vogel zurückkommt. Wenn er wieder da ist, Fenster schließen und die Nachricht aus der Kapsel herausnehmen ("GET AEROGRAM", "READ AEROGRAM"). Den Vogel fliegen lassen.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten, wieder aus dem Zimmer herauszukommen: die erste geht wieder durch den Kamin zurück (der Mann wird aber inzwischen wieder da sein und Jerrod an den Galgen bringen) oder über das Fenstersims auf den Balkon. Bei der ersten Möglichkeit kann man verhindern, daß Jerrod geschnappt wird. Nachdem man Zimmer 12 betreten hat, kommt nach einiger Zeit die Meldung "You hear the door in Room 11 slam...". Der Mann ist jetzt wieder im Zimmer. Aber wenn man noch ein bißchen wartet, kommt dieselbe Meldung nochmals und man kann rausgehen ("ENTER FIREPLACE"). Der Weg über das Sims, das draußen ums Haus läuft, geht so: Man klettert hinaus ("GET OUT OF WINDOW") und lenkt Jerrod nach links zum Balkon.

Dabei darf man keinesfalls nach unten steuern, da Jerrod sonst nach unten fällt. Im Fenster, daß zwischen ihm und dem Balkon liegt, läuft wahrscheinlich der Mann aus Zimmer 11 hin und her. Man kommt nur an ihm vorbei, indem man den Moment abwartet, in dem er gerade nicht am Fenster ist. Auf dem Balkon angekommen, geht man die Treppe runter und wieder nach draußen, wo man das Muli mitnimmt ("GET MULE").

Außerhalb der Stadt

Hier läßt man den Esel frei und folgt ihm ("FOLLOW MULE"). Das Muli läuft nämlich zu Jakes Blockhütte (die liegt bei 27 Meilen Ost, 7 Meilen Süd).

Blockhütte

In der Hütte nimmt man die Streichhölzer vom Tisch und geht wieder raus ("GET MATCHES"). Draußen muß man einen Weg durch das Gestrüpp zum Klohäuschen in der vorderen rechten Ecke finden.

Klohäuschen

Hier muß Jerrod unangenehmerweise ins Klo kriechen ("CLIMB HOLE", "YES"). Unten sollte man die Laterne anzünden ("LIGHT LANTERN") und nach links weitergehen.

Tür

Man kommt nun an eine verriegelte Tür, die aber geöffnet werden kann ("TIE STRING TO MAGNET", "PUT MAGNET IN HOLE", "LOWER MAGNET", "RAISE MAGNET", "UNLOCK DOOR"). Nun zur Leiter und dieselbe nach unten klettern (die Tür schließt sich wieder, aber das stört nicht). Bei den Leitern muß man vorsichtig sein, nur allzuleicht fällt Jerrod in die Tiefe.





Bergwerk

Nun holt man sich die Spitzhacke und sucht im Bergwerk nach Gold ("GET PICK", "PICK", "GET GOLD"). Wenn man von der Tür eine Leiter nach oben geht, gibt es dort eine weitere Leiter, an der auf der linken Seite eine Stelle ist, wo ein Schatten auf die Leiter fällt. An dieser Stelle geht man links, und siehe da: ein Geheimstollen!

In der tiefsten Höhle im Bergwerk arbeitet Jerrods verschollener Bruder Jake. Nach der Wiedersehensfreude machen sich beide ans Werk, um Gold zu finden. Jerrod hackt an der hinteren Wand in der Mitte ("PICK"). Dort findet man anfangs mehrfach Gold und später entsteht dort eine Öffnung, die man weiter vergrößert und dann hineinsteigt ("GO IN HOLE"). Hinter dem Loch ist der langersehnte Traum der Brüder: eine Höhle voller Gold.





Heart of China

Eingesandt von Daniel Neeb aus Rüsselsheim.

Zu Beginn möchte ich erklären, daß bei Dialogen nur die Zahlen vor den Antworten aufgelistet sind.

Hong Kong

Am Anfang des Spiels kann man spaßes halber die Möwe anklicken und versuchen, das, was sie fallen läßt, aufzunehmen. Mehr gibt es im Moment hier nicht zu tun, also gehen wir nach unten und fahren in die Stadt. Dort angekommen, nehmen wir das Flugblatt, das gerade landet, und stellen fest, daß es von unserem Helden ist, der damit werben will. Nun gehen wir zu Ho's Bar (rechte Tür). Man begibt sich dort nach links und unterhält sich mit dem Bar-Girl; man antwortet mit der 2. Ihr könnt ruhig einmal versuchen, mit dem Betrunkenen hinten links in der Ecke zu sprechen, da Euch das aber nicht weiterbringt, redet lieber mit dem Wirt: 3,1,1.

Wenn man von dem Goon angesprochen wird, muß man mit 2,3 antworten, und wenn man dann endlich mit Chi sprechen kann, sagt man 1,2,3. Chi ist sehr skeptisch gegenüber dem Fliegen, deshalb will er nicht mitkommen. Um ihn zu überzeugen, daß Flugzeuge wirklich fliegen können, faltet man aus dem Blatt, das man vor der Bar gefunden hat, einen Papierflieger und läßt ihn durch den Raum gleiten. Nun ist Chi überzeugt und kommt mit.

Jetzt geht man zu Wu (nächste Tür), um dort Heilkräuter zu kaufen. Zuerst muß Lucky mit ihm reden, dann Chi und dann noch einmal Lucky. Wu sagt, er bräuchte Möwenkot, um das Heilmittel herzustellen. Kennen wir das nicht von irgendwo her? Genau. Also zurück zum Dock. Man klickt die Möwe abermals an, aber wie es im Leben so ist, kann man dann, wenn man muß, nicht. Also gibt Chi ihr seine Pflaume. Dann bekommt man das, was man will. Jetzt nichts wie zu Wu und ihm das Gewünschte in den Topf legen. Nun kriegt man das Heilmittel, das man später Chi gibt, dazu noch einen schlecht gefälschten Ausweis und eine Karte der Festung, auf der Kate Lomax, die man retten soll, gefangengehalten wird. Jetzt stattet man dem Vater von Kate, E.A. Lomax, einen Besuch ab, man wird aber sofort wieder rausgeschmissen. Also ab zum Flughafen. Den Mann, der unseren Ausweis sehen will, überlisten wir mit Antwort 2. Nun können wir endlich nach Chengdu fliegen.

Chengdu

Wenn man über Chengdu kreist, sucht man sich einfach irgendeinen Landeplatz aus, der Chi gefällt. Nun nimmt Chi den Haken, das Seil und das Brecheisen von der Wand. Jetzt wird das Seil am Haken befestigt. Man verläßt das Flugzeug.

Nun liest man die Karte von Wu: Es gibt zwei Möglichkeiten, in die Festung zu kommen.

1. Möglichkeit: (Hier braucht man das Brecheisen nicht.) Chi fängt die Kuh, die auf der Weide steht, mit dem Seil und wartet bis der Bauer kommt. Man sollte ihn mit 1,3 ansprechen. Nun hat man die Kleider des Bauern. Chi zieht sie an.





Als nächstes geht man zum Tor der Burg und beobachtet was dort geschieht. Dann macht Chi dasselbe wie sein Vorgänger und wird eingelassen. Sobald er drinnen ist, zieht er die Sachen des Bauern aus; es wäre gut, ab jetzt die Ninja-Maske zu tragen. Man geht nach hinten zur Mauer und wirft Lucky das Seil mit dem Haken zu. So kommt auch er hinein. Als nächstes geht man wieder in den Vorhof und dann in den Schuppen ganz links im Bildrand. Dort nimmt man den Schlüssel von der Wand. Jetzt geht man so weit wie möglich nach rechts und sieht dort einige Panzer. Nun geht man in das große Gebäude. Wenn die Wache nicht mehr zu sehen ist, schleicht man nach links ins Eßzimmer.

2. Möglichkeit: (Hier braucht man den Haken nicht.) Auch hier geht man zum Tor der Festung, begibt sich aber kurz davor nach links. Die beiden Helden sehen jetzt das Gitter des Abflußkanals vor sich. Man wartet, bis die Wache verschwunden ist und macht sich mit dem Brecheisen am Gitter zu schaffen. Wenn man dann im Kanal eingesperrt ist, muß man erst einmal Licht machen: Lucky läßt sein Feuerzeug fallen. Jetzt folgt man immer nur dem Gang. Im dritten Bild wird ein Balken aus der linken hinteren Ecke des Raumes mitgenommen, und dann geht es immer weiter bis zu einem Loch in der Decke. Dieses bearbeiten wir mit dem gefundenen Holzstück, bis wir hochklettern können. Nun gehen wir einfach in ein Bild nach rechts und sind auch im Eßzimmer. Hier nimmt man zuerst die Flasche Reis-Schnaps mit und wirft dann den Kerzenständer um: Es entsteht ein Brand, und man ist die Wachen los, weil sie kommen, um das Feuer zu löschen. Man geht wieder nach links und versucht den Hund mit

den beiden Hähnchen, die an der Decke hängen, zu beruhigen; da das jedoch nichts bringt, laden wir ihn auf eine Schale Schnaps ein. Der Hund ist so überwältigt von unserer Großzügigkeit, daß er betrunken einschläft. Jetzt ist die Treppe nach oben frei. Hat man die zweite Version gewählt, also man ist nicht im Besitz des Schlüssels, muß man das Messer mitnehmen. Als nächstes öffnet man die Tür nach rechts und geht hinaus zu Kate, die von zwei Schlangen bewacht wird. Die erste "überreden" wir mit unserem Colt, Kate in Ruhe zu lassen, aber durch den Schuß gereizt beißt die zweite in ihr Bein.

RACHE!!!

Wenn auch die zweite Schlange erlegt ist, nimmt man Kate und geht mit ihr zum Balkon im hinteren Teil des Bildes. Nun bindet man das Seil am Geländer fest, und während Chi die Wachen ablenkt, klettert man hinunter. Unten angekommen, gehen wir wieder nach hinten und befinden uns bei den Panzern, die wir vorher gesehen haben. Jetzt kommt ein großer Gedankenakt: Was tut man, wenn man vor einem Beförderungsmittel steht und verfolgt wird? Na? Man steigt ein. (Es kann sein, daß Chi da nicht mitspielen will, dann versucht man es noch einmal, und Chi steigt ein.) Entweder steckt man jetzt den Schlüssel ins Zündschloß, dreht ihn um und drückt den Start-Knopf, oder man öffnet das Fach mit dem Messer und schließt den Panzer kurz. Auf jeden Fall kommt dann die erste Action-Sequenz. Ein paar Tips dazu: Man sollte bis zur zweiten Kurve auf Geschwindigkeit "low" bleiben, erst in der zweiten Kurve sollte man auf High umschalten. An der Einmündung muß man nach links abbiegen und an der Kreuzung mit der Brücke gera-





deaus weiterfahren (wenn man den Panzer hinter sich erledigt hat). Jetzt kann man weiterfliegen. Man kann aber nicht nach Hong Kong zurück, sondern man muß wegen einem Heilmittel gegen den Schlangenbiß nach Katmandu. Auf dem Weg dorthin sollte man sich das "Romance-Meter", ansehen, um zu sehen, wie es zwischen Lucky und Kate steht.

Katmandu:

Nach der Bruchlandung von Quack, äh, Lucky macht er sich auf den Weg, um Hilfe zu suchen: 2,1,3. Sobald Chi alleine ist, gibt er Kate die "Healing-Herbs" und geht dann ins Flugzeug, um zwei Decken zu holen. Mit der einen wärmt er Kate, und die andere benutzt er als Windschutz. Nun müßte eigentlich eine Zwischensequenz kommen. Wenn das nicht der Fall ist, spielt man ein bißchen im Inventory herum und geht immer ins Flugzeug und dann wieder hinaus. Wenn die Zwischensequenz vorbei ist, gibt Chi auch noch das "Ninja-Food" zu Kate. In der Zwischenzeit hat Jake Hilfe gefunden und man ist gerettet. Sobald man wieder etwas tun kann, spricht man mit Ama, die gerade Kate versorgt: 3,2. Sie sagt daß man den "Lama" aufsuchen muß. Sein Haus steht auf einem Berg ganz im Hintergrund. Am Disciple kommt man mit der 3. Antwort vorbei. Das Gespräch mit dem Lama läuft wie folgt ab: 3,1. Danach muß er (der Lama) beten.

Also begeben wir uns zum Telegraphen-Büro und sprechen dort mit der Frau hinterm Schalter. Lucky schickt automatisch ein Telegramm ab und wird über die Lage in Hong Kong unterrichtet. Jetzt geht man wieder zum Lama, und dieser sagt, daß man dazu auserwählt ist, eine Schriftrolle,

die vom Stadtherren Bojon gestohlen wurde, zurückzubringen. Wie so oft hat die Sache nur einen Haken: Er ist der einzige in Katmandu, der eine Schußwaffe hat. Nichtsdestotrotz statten wir ihm einen Besuch ab, machen aber gleich darauf mit 2 einen Rückzieher. Jetzt sehen wir erst einmal, wie es Kate geht: 1,2 (Gespräch mit Kate). Wenn man wieder draußen ist, begibt man sich nach links zu einem Jungen, der uns nur Petroleum verkaufen will, wenn wir ihn mitnehmen. Da uns nichts anderes übrig bleibt, stimmen wir ein: 3,1. Nun nehmen wir den Schlauch mit. Für die Kiste habe ich zwar keine Bedeutung gefunden, es schadet aber bestimmt nichts, auch sie mitzunehmen. Achtung: Man muß unbedingt erst so spät zum Jungen gehen, da man sonst von seiner Mutter gezeigt bekommt, wie sie es findet, daß man ihr ihren Jungen wegnehmen will.

Die letzte Adresse, zu der man in Katmandu geht, ist die Taverne. Dort spricht man zuerst mit dem Barbesitzer, der jedoch sehr eintönig wird, wenn man den Namen Bojon erwähnt. Also unterhält man sich mit dem Mann am Tisch (2,3), der zwar gewillt ist zu helfen, aber keine Waffe hat. Damit kann Lucky aushelfen: Er gibt ihm seinen Colt. Nun ist die Schriftrolle ganz schnell zurückerobert, und die Einwohner helfen den drei Helden, ihr Flugzeug wieder startklar zu machen. Als nächstes fliegt man nach Istanbul, um dort aufzutanken. Auch hier schaut man sich während des Fluges das "Romance-Meter" an.

Istanbul:

Wenn man in Istanbul angekommen ist, fragt man den Mann bei den Tonnen nach





Petroleum, aber er erwidert, daß er ohne seinen Chef, der voraussichtlich in ein paar Stunden zurückkommt, kein Petroleum verkaufen darf. Also gehen Kate und Lucky nach unten. Chi bleibt beim Flugzeug um sich auszuruhen. Im nächsten Bild sieht sich Lucky das Essen an, da sie aber Besseres zu tun haben, z. B. Mr. Lomax anzurufen, gehen sie weiter und im nächsten Bild nach rechts. Dort geht man in das Haus mit der englischen Flagge, weil der Petroleumverkäufer gesagt hat, daß dort ein Telefon sei. Man spricht mit dem Bar-Keeper: 2. Es ist egal, was man am Telefon sagt, Lomax versucht uns sowieso am Ende übers Ohr zu hauen. Sobald man die Bar verläßt, wird Lucky von Polizisten verhaftet, weil er vor langer Zeit die Tochter des Herrschers von Istanbul verführt hat.

Kate geht nicht falsch in der Annahme, Lucky retten zu müssen. Als erstes geht sie zu dem Händler, gegenüber des "British Office". Dort verscherbelt sie ihr Medaillon und handelt den Preis mit 1,3,1 auf 75 Schekels hoch. Wenn sie danach 2 eingibt, kann sie Dinge kaufen. Sie braucht auf jeden Fall die Säge, der Rest ist unwichtig. Wenn man gerade nichts Besseres zu tun hat, kann man mit Mohmar um Geld spielen (das Prinzip ist allseits bekannt) und so viel wie möglich aufkaufen (ist aber nicht nötig, um das Spiel zu schaffen). Außerdem muß man mit dem gewonnenen Geld vor der Stadt ein Kamel kaufen, das man von 200 S. mit 2,2 auf 100 S. herunterhandelt. Dann wirft man, natürlich aus Versehen, die Orangen des Jungen vom Wagen und entschuldigt sich vielmals (1). Man bekommt daraufhin eine Blume. Jetzt geht man zwei Bilder nach

oben, vor dem Palast des "Nabob", dessen Tochter sich in einen Turm eingeschlossen hat und nur noch weint und Schokolade isst, weil Lucky sie verlassen hat. Kate wird aufgeklärt, indem sie die Wache befragt. Wenn man nun ein ganz hartherziger Spieler ist und Lucky nicht vergibt und wenn man außerdem kein richtiges Ende sehen will, dann sollte man jetzt zum Orient Express gehen, eine Karte kaufen und wegfahren.

Wer aber das Herz eines Abenteurers hat und alles für seinen Geliebten wagen will (Schmalz!), der sollte nach links gehen, wo er mit einer alten Frau spricht. Man muß ihr die Blume des Jungen geben, damit sie Kate hilft, Lucky zu befreien. Wenn man dann nach einer weiteren Zwischensequenz wieder eine Unterhaltung führt, muß man die Zahlenfolge 2,3 benutzen, und Lucky ist vorerst verziehen. Jetzt nichts wie nach Hause. Doch wenn man zum Flugzeug geht, wird dieses samt Chi in die Luft gesprengt, und die Männer Li Dengs, der Kate entführt hatte, sind hinter den beiden her. Also wieder zurück und zum Bahnhof, wo man schleunigst zwei Karten für den Orient Express kauft und dann damit wegfährt.

Orient Express:

Jetzt kann man entscheiden, mit welchem Charakter man das Spiel zu Ende spielen will. Ich habe die Zahlenkombination für das Gespräch so aufgeschrieben, daß Lucky und Kate danach ein Paar sind und heiraten wollen: Lucky 3,2,3,2; Kate:1,2,1. Nach der letzten Action-Sequenz auf dem Zug ist das Spiel geschafft: Man bekommt Kate und obendrein noch einen Scheck. Doch eine Überraschung kommt noch...

HAPPY END!





Hollywood Hijinx

Aufgabe: Man finde 10 Schätze in einer Nacht!

Man braucht den Schatz jeweils nur einmal anzufassen und bekommt die Punkte.





Hollywood Hijinx

1. Man sollte die Statue (South Junction) nach S, W, E, N drehen (diese Reihenfolge!), und die Tür wird entriegelt!
2. Taschenlampe (im Haus) einschalten. Hallway : Man bewege das Bild zur Seite, der Safe erscheint. Man stelle die Kombination (rechts: 3, links: 7, rechts: 5) ein und öffne. Man findet einen Schatz (grater).
3. Im "Projection Room" den Film und das Dia (Slide) in den Film- bzw. Diaprojektor "inserten" (einführen). Diaprojektor einschalten, Schärfe nachstellen, Linsenkappe entfernen, Filmprojektor einschalten! Auf den Screen schauen. Der Name eines Liedes erscheint (Oklahoma, Stardust, etc.).
4. Das Lied auf dem Klavier spielen, das Klavier nach Norden schieben, nach unten gehen, südlichen Balken (beam) entfernen, nach oben zurück, Klavier ganz nach Süden schieben, im Norden klappt der Boden auf, und man kommt in die Nord-Passage!
5. Im Kamin (Wohnzimmer) den losen Ziegel nehmen (auch Indigo-Punch-Card!). Nach dem Klettern im East-Kamin findet man einen Schatz (Penguin!).
6. Game-Room-Steuerung des automaten Chihuahua (mit Buttons!): Green: Nach Osten, black: Tiger stampft auf Lastwagen, white: Tiger schlägt nach den Flugzeugen, blue: Modell greift nach dem Ring, es wird ein Loch in die Kuppel gebrannt. (Um den Ring zu bekommen, braucht man unbedingt alle 3 Feuerstöße!)
7. Kanonenkugel in die Kanone, Zündschnur zünden (Streichholz!). Durch den Rückschlag verschiebt sich die Kanone, und man findet einen weiteren Schatz!

8. Schatz am Fenster: Zuerst den Sack feshalten und dann das Fenster öffnen!
9. Die Kammer ist in Wirklichkeit ein Lift. Durch Ziehen an dem Haken kommt man nach oben/unten. Um auf den Dachboden zu gelangen: Hängen Sie den Eimer an einen Kleiderhaken; so können Sie leicht aufs Dach des Liftes steigen.
10. Wenn die Falltür nach unten klappt, kann man die Kiste öffnen.
11. Die Visitenkarte Roy G. BIV (Mailbox) gibt die Reihenfolge an, in der die Lochkarten (Punch Cards) in den Computer geschoben werden müssen. Red, orange, yellow, green, blue, indigo. Es erscheint eine Telephonnummer. Anrufen! Sie werden zurückgeschickt und finden den nächsten Schatz.
12. Über den Spalt (draußen) springt man am besten mit den Skiern (vom TL zum Strand).
13. Dort nur Kerze und Streichholz nehmen (das Streichholz mit Wachs einreiben (wasserfest)). Jetzt tauchen (Grotte) und gegen den Strom schwimmen. Schwimmen Sie zum Bunker, und öffnen Sie dort die Klappe (mit der Kette (chain)). Stellen Sie sich auf die Wippe, und zünden Sie die Schnur (bzw. das Seil) an. Sie fliegen auf den Strand. Gehen Sie zurück und (mit der Leiter) nach unten, Leiter einhaken, Safe öffnen (siehe Plakette). Wenn man sich den Film ansieht, unbedingt abspeichern!
14. Hat man den letzten Schatz gefunden, findet man noch einen Gegenstand und einen Brief. (Aufforderung folgen!)
15. Beim Kämpfen Herrmann nicht töten und die richtige Waffe suchen! So ist Hollywood Hijinx gelöst (volle Punktzahl).

Schönen Dank an Sascha Wilken!





Indy III

Dies ist die komplette Auflösung von dem Grafik-Adventure Indiana Jones und der letzte Kreuzzug.

Zu Beginn des Spiels muß man einen Text für Marcus übersetzen, dann kann es losgehen.

Nachdem man sich in der Umkleidekabine umgezogen hat, steigt man in den Ring, um seine Kampfkraft etwas hochzupumpen. Hat man genügend trainiert, begibt man sich in den Flur, öffnet die schwarze

Tür, welche einen zum Sekretariat bringt. Hier stehen ein paar Studenten, die ihre Zeugnisse fordern. Wohl oder übel muß man sich mit diesen befassen. Hierzu benutzt man immer die dritte Antwort. Dies macht man so oft, bis einen die Studenten in das Arbeitszimmer vordringen lassen.

Dort angekommen, nimmt man den ganzen Schreibkram, der auf dem Schreibtisch liegt, bis man ein Päckchen aufstöbert. Dieses wird selbstverständlich geöffnet...





Danach flüchtet man sich aus dem Fenster. Draußen erwarten einen bereits zwei Revolverhelden, die einen zu ihrem Boss befördern. Dieser gibt einem den aus dem Film bekannten Auftrag, die beiden Revolverhelden bringen einen zur Schule zurück, und man reist nach Venedig ab.

In Venedig angekommen, geht man nicht gleich in die Bücherei, sondern erst zum Straßencafé zu dem Pärchen. Hier besieht man sich die Weinflasche und nimmt sie dann an sich. Nun begibt man sich zur Bücherei zurück und geht die Regale bis zu dem Raum mit dem Metallpfosten entlang. Den eignet man sich an und guckt das erstmal in das Graltagebuch. Nun sucht man die Bücherei so lange ab, bis man exakt das Fenster sieht, das im Graltagebuch abgebildet ist. Jetzt sollte man den Spielstand abspeichern. Unter dem Bild im Graltagebuch steht, welche Ziffer man mit dem Metallpfosten zerschlagen sollte. Man hat drei Versuche, die richtige Ziffer zu zerschlagen, denn es ist sehr verwirrend, die richtige zu wählen(???)

Unten in den Katakomben angekommen, nimmt man den rechten Ausgang. Jetzt nimmt man die Karten zur Hand und schaut sie sich gut an, denn jetzt einen Fehler zu machen, würde in einem totalen Chaos enden. Man kommt aus Ausgang (A) und begibt sich umgehend zu Raum (1), wo man dem Skelett den Haken vom Arm stiebitzt und sich zu Raum (4) begibt. Dort füllt man die Weinflasche und verdrückt sich in Richtung von Raum (2). Ist man in Raum (2) angekommen, schüttet man die Weinflasche auf den Schlamm, der die Fackel hält. Man zieht an der Fackel und öffnet so eine Falltür, durch die man hindurchfällt. Man landet dann in Ebene (1B) Ausgang (X) und geht über Raum (B) in

Raum (C). Hier werden die Schriftzeichen entziffert. Jetzt geht's wieder in Raum (B), und dort befestigt man den Haken an dem Holzpfropfen, um schließlich die Peitsche zu benutzen. Daraufhin öffnet sich der Pfropfen, und das Wasser strömt aus dem oberen Raum. Das sollte einen aber weniger belasten, denn man geht jetzt in Raum (A) die Leiter hoch und landet in Raum (3). Da man den Pfropfen herausgezogen hat, kann man nun in Raum (4) den Tunnel erreichen, welcher vorher unter Wasser war.

Nun geht es weiter. Man geht in Raum (7) und legt die rote Kordel um das Zahnrad. Das Rad ganz rechts wird jetzt gedreht, um die Zugbrücke in Raum (9), Ebene (2) zu betätigen.

Fertig? Maschine läuft? Nun dackelt man in Raum (8). Hier stehen drei Statuen, die ins rechte Licht gerückt werden müssen. Hierbei hilft einem das Gral-Tagebuch weiter. Die Tür geht auf, man geht runter und landet in Ebene (2). Nun begibt man sich in Raum (9) und überquert die Zugbrücke. Raum (10) ist nur ein Durchgangsräum. Hier sind keine Gegenstände definiert, die man gebrauchen könnte. Also auf zu Raum (11). Der ist schon wichtiger, denn hier muß man anhand des Gral-Tagebuchs eine Melodie auf den Totenköpfen spielen. Dies ist kein Problem. Hier hilft Karte 6. Ist die Tür auf, geht man hindurch und gelangt in den Grabraum. Man öffnet das Grab und schaut hinein. Man schaut sich hier alles gut an und geht zurück zu Raum (8). Dort schaut man erneut ins Gral-Tagebuch. Man rückt die Statuen auf den "sicheren Tod", woraufhin sich eine Falltür öffnet und man in Ebene (1), Raum (5) landet. Das wäre geschafft! Jetzt öffnet man schnell den Kanaldeckel





und klettert aus den Katakomben. Oben angekommen, reist man zu Schloß Brunwald.

Hier eingetroffen, haut man den Butler um. Wir gehen durch den oberen Durchgang in den ersten Stock. Den Blick auf die Karte sollte man dabei nicht vergessen. Die Türen, die nicht mit Nummern versehen sind, haben mit dem Spielverlauf nichts zu tun. Man begibt sich also nach Raum (1) und redet mit dem angetrunkenen Soldaten (Reihenfolge: 3,2) und verschwindet danach mit dem Krug in Raum (2). Hier zapft man Bier, gießt es über die heißen Kohlen und nimmt den Schweinebraten an sich. Jetzt zapft man noch mal Bier und geht zurück in die Halle. Man schaltet den Wachmann Nummer 2 mit der Reihenfolge 3,2,1 aus und geht in den Raum (4). Dort gibt man der Ritterrüstung einen Tritt und verläßt den Raum wieder - das hat später noch eine große Bedeutung.

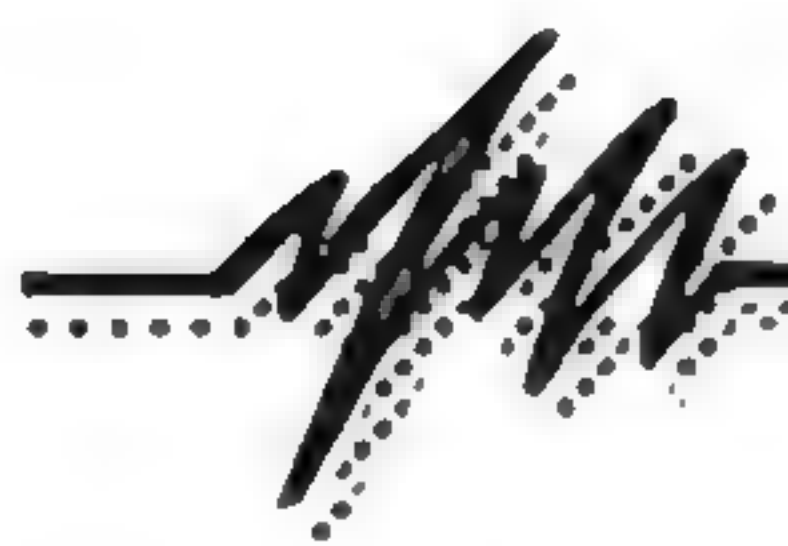
Nun wird Soldat Nummer 3 ausgeschaltet. Aber wie? Natürlich mit der Reihenfolge 1,2,3. Wenn er doof genug war, einem die Geschichte abzukaufen, macht man sich ab nach Raum (5). Hier befindet sich eine Truhe. In dieser Truhe sind 50 Mark, die man sich nimmt. Auf zu Soldat 4, ihm ein Gespräch aufzwingen (Reihenfolge 2,2,1,1). Hiernach geht's nach Raum (6), die Uniform aus der Truhe nehmen und anschauen. Den Schlüssel nimmt man sich und öffnet mit ihm das Schloß in Raum (3). Die Uniform nehmen, aber noch nicht anziehen. Jetzt wieder ab zu Raum (6) und die Uniform anziehen. Sie paßt, und man geht zu dem Punkt, der auf der Karte mit dem Kreuz markiert ist, um so lange zu warten, bis der Wachmann kommt. Man schleicht ihm hinterher und geht die Treppe hinauf.

Oben angekommen, schaltet man nochmals einen Soldaten aus (1,2,1) und begibt sich nach Raum (7), wo der Hund seinen Braten bekommt. Der Pokal wird genommen, es wird nach Parterre 1 gegangen und der Pokal mit Bier gefüllt. So, wieder hoch in den zweiten Stock und sich mit Biff, dem Schläger, anlegen. Man trickst ihn aus, indem man ihm zuerst den Krug und dann den Pokal gibt. Nun ist er bedient.

Bei (8) angekommen, zieht man an den grünen Drähten und löst so einen Alarm aus. Der Nazi-Oberboß erscheint, und man ist gezwungen, ihm das Gral-Tagebuch auszuhändigen.

Man findet sich zusammen mit Henry im Zimmer mit dem Ritter. Also macht man sich auf den Weg, um sich mit Hilfe der Lanze von den Fesseln zu befreien (man rückt die Stühle in die richtige Position), und macht sich ein wenig am Ritter zu schaffen. Hat man sich befreit, drückt man die linke Statue, und der Kamin öffnet sich. Der nächste Spielzug dürfte klar sein - aufs Motorrad und los! Man gelangt nun an eine Straßensperre, welche man mit der Antwortenreihenfolge 3,2,1,1, hinter sich lassen kann. In Berlin angekommen, gibt man Hitler das Gral-Tagebuch. Er setzt seinen Otto hinein, und man begibt sich zum Flughafengelände. Man geht durch den Ausgang, der einen zum Doppeldecker führt, und speichert besser erst mal ab, da im Doppeldecker alles schnell gehen muß, und zwar so:

1. Zuerst den Knopf mit dem Buchstaben "T" herausziehen.
2. Den grifförmigen Hebel so lange bedienen, bis auf der farbigen Skala der Zeiger im grünen Bereich steht.



3. Der L-R-B-Zeiger muß auf "B" stehen.
4. Der Spritzeiger muß nach unten zeigen.
5. Die kleinen Hebel auf dem Armaturenbrett müssen runtergedrückt werden, der rote Knopf bleibt erst mal unberührt.
6. Jetzt wartet man, bis die Druckskala auf "3" ist, um schließlich doch den roten Knopf drücken zu können.

Wenn man in der Luft ist, wird man früher oder später abgeschossen. Man landet etwas unsanft in einer Scheune. Das soll uns aber nicht weiter belasten. Man setzt sich in das erste Auto und fährt los. Man muß an sechs Straßensperren halten. Diese kann man so austricksen:

Erste Sperre: Geld anbieten und die zweite Antwort geben, danach die dritte. Zweite Sperre: 2,1,1,1. Dritte Sperre: 3,3,2. Vierte Sperre: 1,2,2,3,1. Fünfte Sperre: Hier mußten sich die Einsender leider prügeln, da sie den Wachmann nicht überreden konnten. Sechste Sperre: 1,2,2,2,2,1.

So, jetzt geht's ab in die Türkei, den Heiligen Gral holen. Man geht also in den Tempel und muß dabei zusehen, wie Henry angeschossen wird. Man kann ihn nur retten, indem man die drei Prüfungen besteht, was kein Problem sein dürfte. Man geht zwischen den beiden Löwen nach links, und es folgt die erste Prüfung. Man stellt Indy ca. 6 cm von der am Boden liegenden Leiche entfernt auf und wartet so lange, bis Indy "Zur Buße bereit..." sagt. Nun geht man nach schräg rechts unten, und Indy weicht automatisch den schwingenden Messern aus.

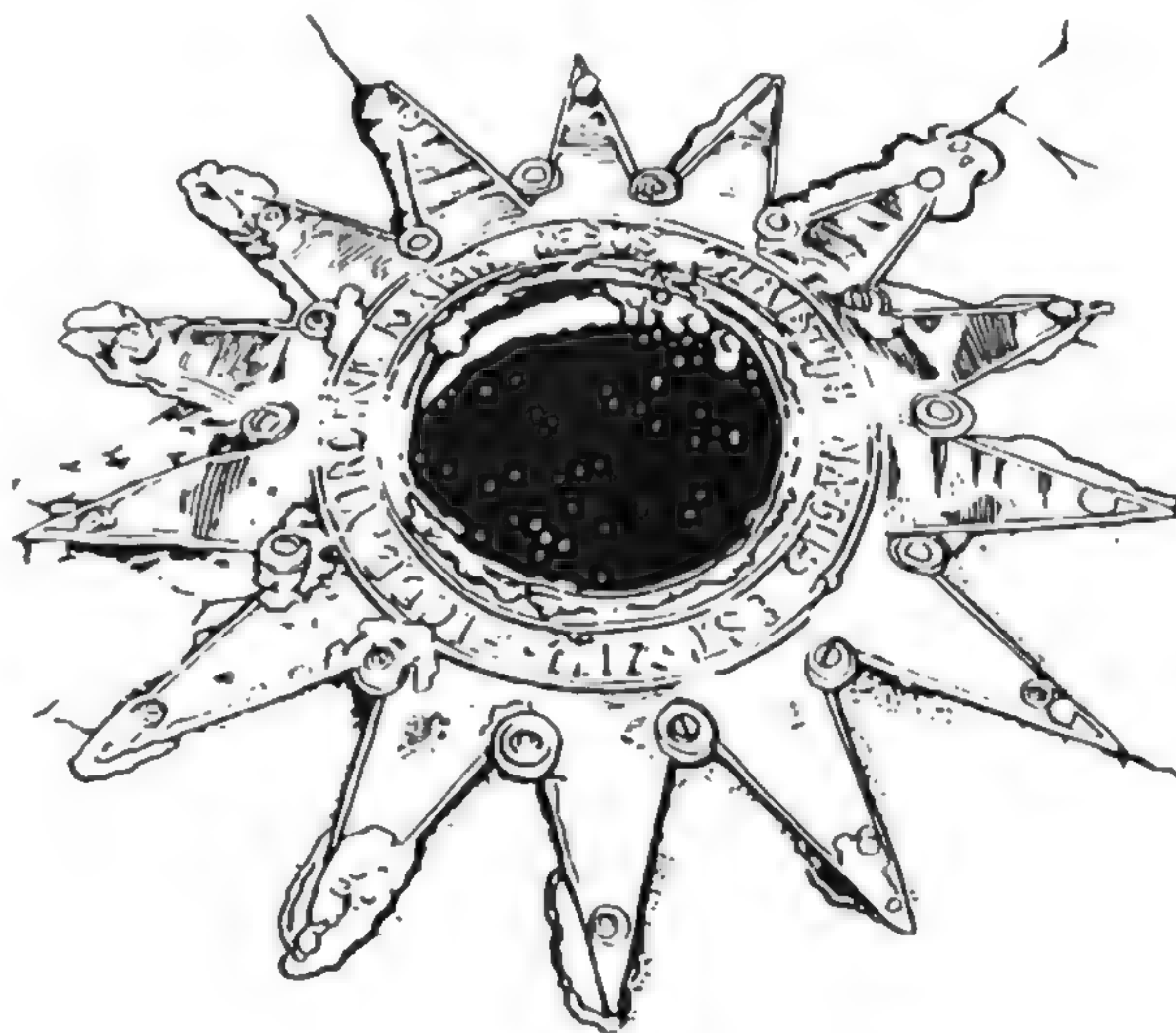
Es folgt die zweite Prüfung: Man kann nur auf die Buchstaben springen, die in Anführungsstrichen von Indy gesprochen wer-

den.

Und hier kommt die dritte Prüfung: Man geht einfach geradeaus - es existiert hier eine Brücke, die aufgrund einer optischen Täuschung nicht gleich gesehen wird.

Drüben angekommen, geht man zum Ritter, der einen den Gral aus den hier stehenden Bechern wählen läßt. Man hat die Wahl zwischen zehn verschiedenen "Grälen". Die Wahl des richtigen Grals werden wir aber Euch überlassen (also vorher abspeichern!!!).

Hat man den richtigen Gral erwischt, geht man mit ihm zum heiligen Wasser und taucht ihn darin ein. Nun kommt man automatisch zurück zur Eingangshalle, wo Henry liegt. Man schüttet ihm Wasser des Grals auf den Bauch, und die Schußwunde erledigt sich schnell. Elsa schnappt sich nun den Gral und versucht, sich mit ihm aus dem Staub zu machen. Da sie aber am Siegel scheitert, braucht man sich keine ernsthaften Sorgen zu machen. Nun holt man den Gral mit der Peitsche aus ihrer Hand und gibt ihn dem Ritter zurück. Tja, das war sie, die Lösung zu INDY III. Besten Dank an alle Beteiligten!





Jinxter

Math Claessens aus Holland will schnell noch die Lösung zu **Jinxter** loswerden.

Look Ticket, wait 3x, show Ticket to inspector, wait 2x, press button, wait 4x, leave bus, get keyring, wait 2x, read document, open gate, n, unlock door with iron key and open door, n, nw, get case, look under bed and get sock, open wardrobe and get shoes, n, get opener, open fridge and get bottle of milk and close fridge, e, get tablecloth, s, get telephone, n, unlock door with iron key and open it, n, get secateurs and gloves, n, e, show tablecloth bull, drop tablecloth, s, wear gloves, hold wire and cut wire with secateurs, e, e, get bottle, w, se, s, get mouse trap and can, n, nw, s, unlock door with rusty key and open it, sw, open trapdoor, w, get candle and matchbox, s, sw, s, listen to magpie, wear spectacles, n, ne, n, e, d, get cheese, wear shoes, u, put cheese on mousetrap, settrap, drop trap, w, s, dial 300, n, e, wait, open box and get match and close box, light match and light candle with match, warm the plastic key with the candle, again, ne, unlock mailbox with plastic key, get parcel, open parcel and get letter and charm, read letter, n, nw, w, s, s, w, open fridge and put plastic bottle in it and close fridge, wait 19x (bis der Score um 10 Punkte hochgeht), open fridge and look in it and get bottle, open box and get match and close box, light match and light candle with match, warm ice with candle, drop water, put oil in plastic bottle, drop letter and parcel and ticket, e, n, n, e, se, s, sw, look trap and get mouse, ne, n, se, s, look in boat and get bung, oil runners with oil, open door, s, get sack and look in it, put walrus charm in sack, put bung in

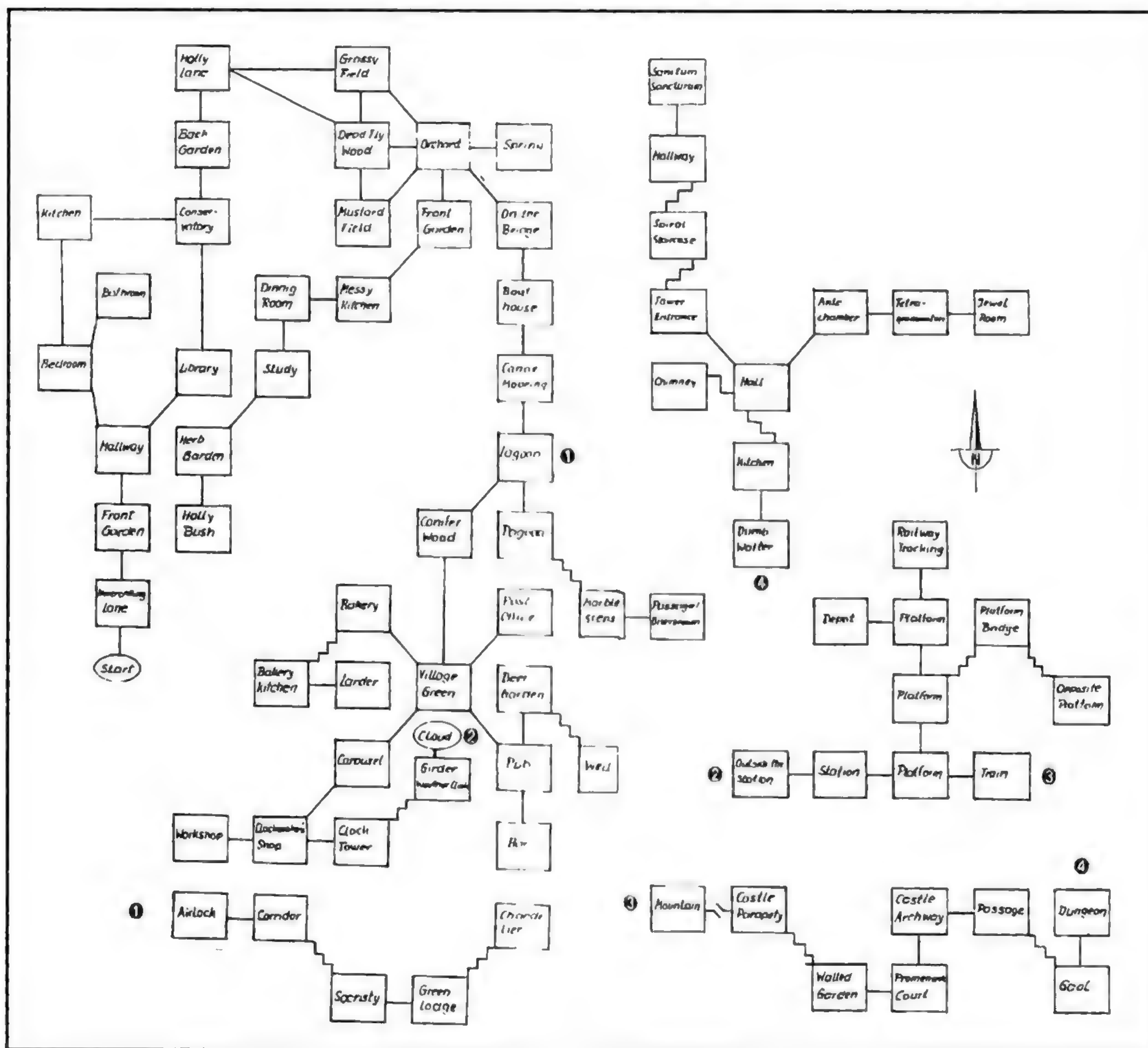
sock, put sock in hole, put canoe in lagoon, enter canoe and get paddle, s, s, leave canoe, d, open can with tin opener, empty can on dirt, move dirt, e, e, drop all, drop trousers and shirt and shoes and gloves, wear suit and mask and flippers, get aqualung, w, w, u, n, wear aqualung, d, nw, n, open hatch, d, close hatch and press left button, turn wheel, open door, e, d, get coin, open door, u, w, press right button, e, d, e, wait 3x, u, get charme, d, w, u, w, open hatch, u, s, se, u, s, d, e, drop aqualung, drop suit and mask and flippers, e, wear trousers and shirt and gloves and shoes get all, w, w, u, enter canoe, put unicorn charm in sack, n, sw, leave canoe, drop paddle and secateurs, s, nw, ask for a job, d, e, open flour sack, sieve flour with sieve, get tiny charme, w, look table and get baking tin and drop tiny charm in it, open oven and drop baking tin in it and close oven, press button, again, open oven and get baking tin, get bread and drop baking tin, u, give bread to baker, get bread and break bread, get pelican charm, open door, ne, show mouse to mistress, turn top right handle, turn bottom right handle, again, again, turn top left handle, open safe, get charme, open door, sw, se, oo jimy hearth, get ash, n, d, get coin, u, s, nw, sw, doofer engine, doofer unicorn, drop all, get ladder and opener, knock door, throw opener at lamp, sw, e, lean ladder to girder, w, ne, get all, sw, cast oo jimy spell on fire, get stool, e, drop stool, get charms, put case in sack, climb stool and climb ladder, jump north, hold on to the rain weatherman (sollte das Sonnenmännchen sich im Inneren befinden: cast thingy spell on sun weatherman), cast doodah spell on



Jinxter

rain weatherman, get umbrella and hat, climb cloud, cast oojimy spell on cloud, sw, sw, e, get stool, w, ne, ne, drop can and mouse and plastic bottle, put sack on stool, get saddle and put it on stool, climb cloud, doofer cloud, e, buy ticket with two ferg coin, e, e, show ticket to inspector, wait, wait put saddle on unicorn, climb unicorn, doofer unicorn, d, e, drop shoes, n, e, d, open door, n, wake xam, drink milk, put candle in bottle, tie rope to manacles,

open box and get match, light match and light candle with match, drop bottle under rope, n, wait, n, u, ne, open door, e, e, slide 5, slide 8, slide 1, slide 6, slide 7, slide 2, slide 9, slide 5, slide 3, slide 4, get bracelet, put charms on bracelet, w, w, sw, nw, u, u, open left door, n, get ball, s, d, d, se, put ash on hearth, u, nun auf den Ball looken, bis die Hexe Richtung fireplace schaut, doofer ball, wait bis man die claw der Hexe sieht, put bracelet on claw, räädý!





Leisure Suit Larry





Lösung von Ole Vierkötter aus Bremen

I. B A R

1. **Straße** Eingang -open door
2. **Barraum** Theke -sit
-drink
-whiskey (1 Punkt)
-stand
3. **Toiletten-
vorraum** Tisch -look table
- get rose (2 Pkt)
Trunkenbold -speak to man
-give whiskey
Tür -open door
4. **Toilette** Toilette -use toilet (5 Pkt)
-use toiletpaper
Wand -look wall (mehrf.
Ken sent me)
Waschbecken -look sink
-get ring (10 Pkt)
-wash hands
Tür -open door
5. **Barraum** Seitentür -knock at door
-Ken sent me
6. **Fernseh-
raum** TV-gerät -use remote
control
-switch channel
(mehrf. b. Porno)
-Treppe hinauf-
gehen (21 Pkt)
7. **Schlaf-
zimmer** Tisch -look table
-get box (23 Pkt)
Fenster -open window
-leave room
8. **Balkon** Balkon -na. links gehen
9. **Müll-
tonne** Mülltonne -look bin
-get hammer (26)

- leave bin
10. **Straße** Straßenrand -read sign
-call taxi
-enter
-speak to man, Info über
Stadt: bar, casino, chapel,
disco, store
-casino
-pay
-exit

II. C A S I N O

1. **Straße** Mann -na. rechts gehen
-buy apple
2. **Spiel-
raum** Spielautomat -play slot
(bis 250\$)
3. **Aufzug** Aschenbecher -look ashtray
-get card (31 P.)
4. **Straße** Straßenrand -call taxi
-zur Disco fahren

III. D I S C O

1. **Straße** Wächter -show card
2. **Disco** Mädchen -sit
-look at girl (38)
-speak to girl
(mehrf., Fawn)
-dance with me
-stand
-sit
-look at girl
-offer rose (49)
-offer candy (54)
-offer ring, Casino Honey-
moon Suite (59 Pkt)
-give money, Marriage
Chapel





3. Straße -stand
-nach links gehen

IV. STORE

1. Straße Mann -Mann ignorieren
Telephon -look phone
-dial phone
-555-6969

-Fawn,tits,fuck,prick,wine

2. Geschäft Zeitungsregal -look rack
-get magazine (70 Pkt)
-read magazine (71 Pkt)

Weinregal -look rack
-get wine (72 P.)
Theke -look counter
-read sign
-get prophylactis
(76 Punkte)

3. Straße Telephon -ring, answer
phone (81 Pkt)
Mann -speak to man
-offer wine, Ta-
schenmesser

Straßenrand -call taxi
-fahre z. Chapel

V. CHAPEL

1. Straße Mann -speak to man
Tür -open door

2. Kirche Altar -marry us (98 P.)

3. Straße -na. links gehen

VI. CASINO

1. Aufzugsraum Aufzug -push four

2. Vierte Etage Tür mit Herz
-knock door
-use spray

Mädchen -speak to girl,
wine

Radio -turn radio on,
555-8039

Tür -open door

Kabarett -sit (Tisch rechts
unten)
-stand (100 Pkt)

3. Spielhalle Spielautomat -play slot
(bis 60\$)

4. Straße Straßenrand -zum Store
fahren

VII. STORE

1. Straße Telephon -dialphone
-555-8039
-wine

-Casino Honey-
moon Suite

Straßenrand -call taxi
-z. Casino fahren
(105 Pkt)

VIII. CASINO

1. Vierte Etage Tür mit Herz -knock
door

Mädchen -offer wine

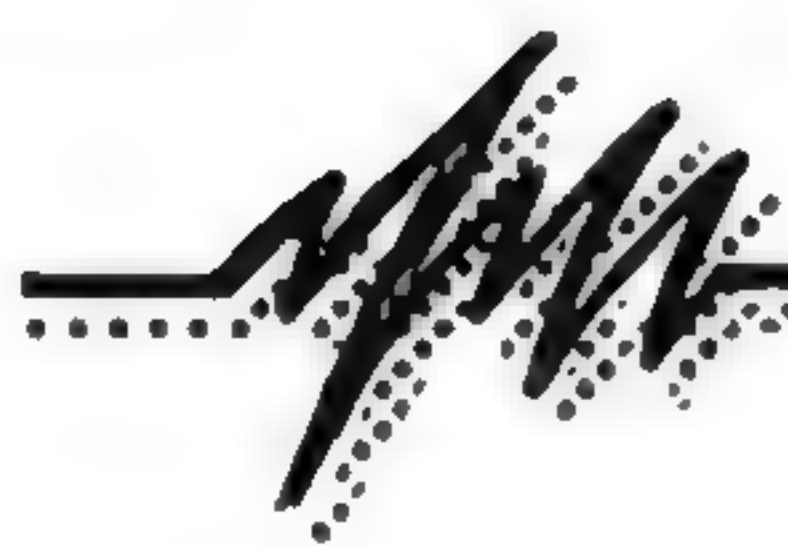
Bett -enter bed
-use knife (115)
-get rope (118)

Tür -open door

2. Spielraum Spielautomat -play slot
(bis 60\$)

3. Straße Straßenrand -call taxi
-zur Bar fahren





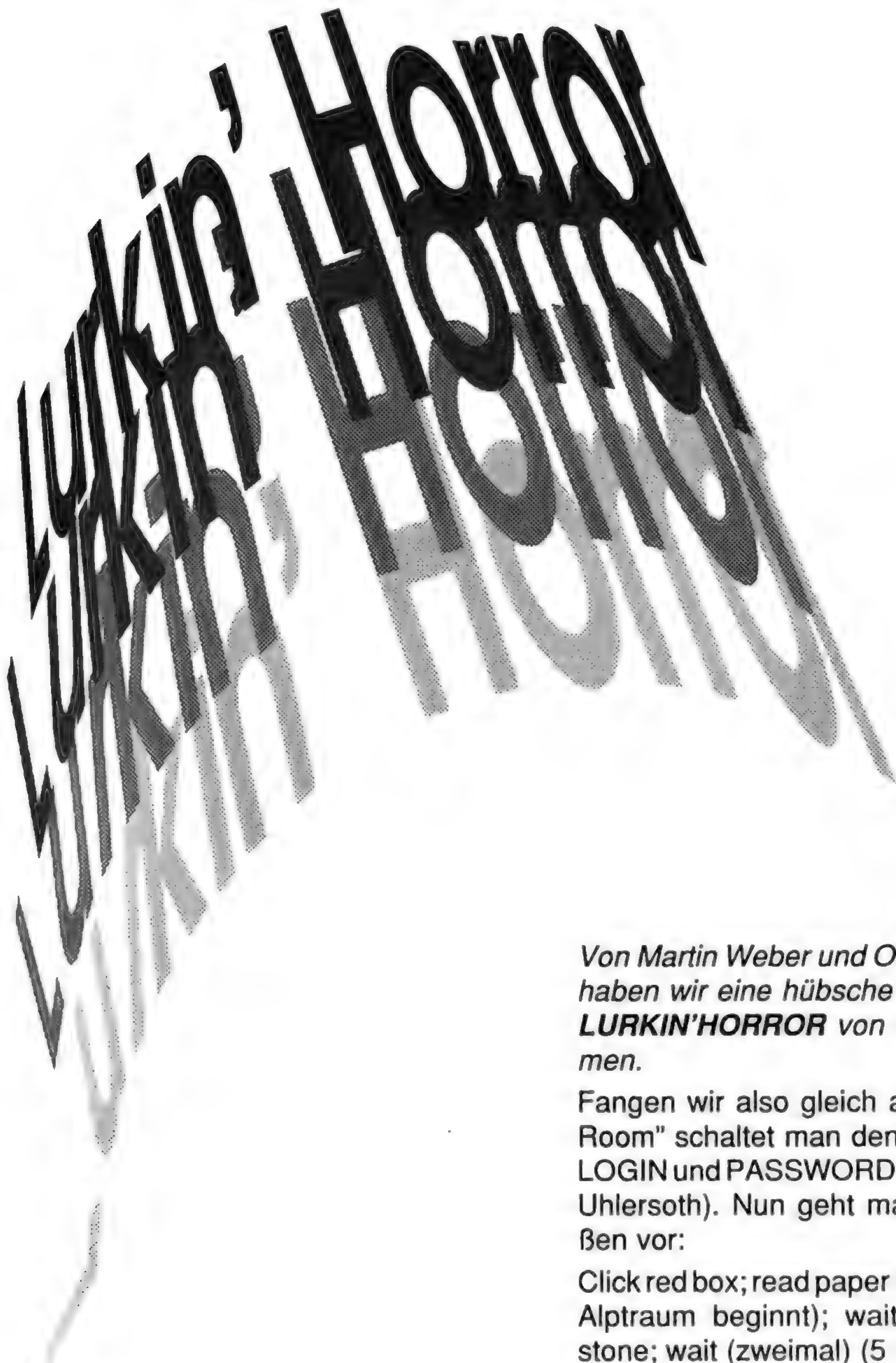
IX. BAR

- 1. Schlafzimmer** Bett -get clothes off
-use lubber
(128 Pkt)
-enter bed
-take lubber off
(140 Pkt)
Fenster -leave room
- 2. Balkon** Balkon -nach rechts gehen
-fasten rope
around rail
-fasten rope
around waist
-reach window
-use hammer
-get bottle
-enter balcony
(148 Pkt)
-untie rope
- 3. Straße** Straßenrand -call taxi
-z. Casino fahren

X. CASINO

- 1. Achte Etage** Auskunft -use spray
-look at girl
-speak to girl
-open bottle of
pills (153 Pkt)
-look desk
-push button
(158 Pkt)
- 2. Penthouse** Schlafzimmer -open door
-look closet
-get doll (163 P.)
-blow doll
-fuck doll
-fuck doll (176)
- 3. Dachterasse** Pool -enter water
-look at girl
-speak to girl
(mehrfach)
-offer apple
Spielende (216 von 220 Punkten)





*Von Martin Weber und Oliver Thielemann haben wir eine hübsche Lösungshilfe zu **LURKIN'HORROR** von Infocom bekommen.*

Fangen wir also gleich an: Im "Terminal Room" schaltet man den PC an und gibt LOGIN und PASSWORD ein (872325412; Uhlersoth). Nun geht man folgendermaßen vor:

Click red box; read paper (so lange, bis der Alptraum beginnt); wait (zweimal); get stone; wait (zweimal) (5 P.).



Nun geht man in die "Kitchen" und nimmt den "Carton" und die "Coke Bottle" aus dem Kühlschrank. Danach öffnet man den "Carton" und den "Oven" und legt den Carton hinein. Nun schließt man den "Oven" wieder und setzt den Timer auf 5. Das geht so: press 5; press 0; press 0; press med; press start. Danach gibt man mehrere Male "wait" ein, bis der Timer wieder Null anzeigt, dann öffnet man den "Oven" wieder, nimmt den "Carton" und geht zum Hacker. Ihn fragt man über den keyring aus und gibt ihm den "Carton". Nun fragt man ihn nach dem "Master key". Jetzt in den Aufzug gehen und das "Panel" öffnen, das flashlight nehmen. Danach in die "Aero Lobby" gehen, die "Gloves" und das "Crowbar" nehmen.

Dann im "Temporary Lab" die "Metal Flask" holen und anschließend in den "Infinite Corridor" gehen, um den "Container" aufzusammeln. Diesen öffnet man am besten gleich und geht dann zum "Emergency Cabinet" und zerstört es mit dem "Crowbar". Die "Axe" nimmt man mit. Dann wieder in die Mitte des "Infinite Corridor", wo man das "Power Cord" mit der "Axe" zerschlägt. Nun schüttet man das "Wax" auf den Boden ("pour wax") und wartet, bis der Zombie stürzt und nicht mehr aufstehen kann (5 P.). Jetzt geht man in den "Great Dome" und zieht die "Gloves" an. Jetzt kann man an dem Seil nach oben klettern (5 P.).

Von dort aus geht man zum höchsten Punkt der Kuppel ("On the great Dome"), entfernt den "Plug" und nimmt das Papier (5 P.). Um die Kuppel wieder verlassen zu können, muß man im "Top of great Dome" die "Ladder" herunterlassen ("lower ladder"). Im "Aero Basement" besteigt man den Gabelstapler und schaltet ihn ein.



Mit ihm räumt man im "Dead Storage" den "Junk" weg ("move junk with lift") (viermal). Man verläßt den Gabelstapler wieder und betritt den "Ancient Storage" (5 P.). Das "Manhole" öffnet man mit dem "Crowbar" und steigt nach unten. Beim Altar holt man das "Knife". Man geht nun zum "Tomb", wo man das "Padlock" mit dem "Masterkey" öffnet. Das "Padlock" steckt man ein (5 P.). Den "Steam Tunnel" betreten (5 P.) und einmal nach Osten gehen. Dort gibt man dies ein: "Open valve with crowbar"; "Wait" (bis die Ratten erscheinen); "Open valve with crowbar"; "Close valve". Die Ratten sind nun tot (5 P.).

Nun begibt man sich an das östliche Ende des "Stream Tunnels" und löst mit dem "Crowbar" "Bricks" aus der morschen Wand ("move bricks with crowbar" (zweimal)), so daß die "Rod" freiliegt. Nun begibt man sich zum "Chemistry Building" und klopft an die Tür (+ zweimal "wait"). Dem Professor zeigt man das "Paper" und geht einmal nach Süden in das "Lab".





Hier wartet man so lange, bis man vom Professor in ein Pentagramm eingeschlossen wird und er selber das Pentagramm betritt. Dann geht man folgendermaßen vor: "Cut line with knife"; "leave pentagram"; "move bench"; "open trapdoor"; "down". Nun explodiert das "Lab" (5 P.).

Nach der Explosion geht man wieder nach oben und nimmt den Ring ("Hyrax"). Nun geht man ins "Brown building" und holt auf dem Weg im "Brown basement" die "Boots", welche man anzieht. Nun begibt man sich zum "Top floor" und läßt hier alle Gegenstände bis auf den "Masterkey", den "Smooth stone" und das "Knife" fallen. Danach schließt man die Tür mit dem "Masterkey" auf und geht auf das "Skyscraper roof".

Von dort in den "Inside Dome" (5 P.); hier gräbt man in der Erde ("dig earth"), nimmt die "Human hand" (5 P.) und geht zurück zum "Skyscraper roof". Hier wartet man, bis das Monster angreift, und wirft den "Smooth stone" auf die "Creature" (5 P.). Man holt sich nun die liegengelassenen Gegenstände wieder, bis auf das Messer, das man nicht mehr braucht. Mit der Hand geht man zurück ins "Lab" und legt sie in die "Tarry liquid", die sich im "Vat" befindet. Man gibt zweimal "Wait" ein, und nimmt die jetzt lebendige Hand wieder heraus, die sich einem sofort auf die Schulter setzt (5 P.). Nun sucht man den "Urchin", der sich meistens im "Infinite Corridor" oder im "Basement" aufhält. Ihm zeigt man die jetzt lebendige Hand und nimmt den "Bolt cutter", den er vor Schreck fallen läßt (5 P.).

Danach geht man ins Computer-Center und drückt den "Uparrow". Im "Basement" öffnet man die "Elevator doors" gewalt-

sam mit dem "Crowbar". Das "Crowbar" legt man zwischen die Türen. Der Weg nach unten ist nun frei. Man geht nach unten in die "Concrete box". Dort nimmt man die "Chain" und legt sie um das "Rod" in der Mauer. Man schließt die Kette mit dem "Padlock" ("wrap chain around rod"; "put lock on chain"). Man geht wieder nach oben und legt die "Chain" um den Haken, der sich am Boden des Aufzugs befindet ("tie chain around hook"). Nun geht man in den "Third floor" und drückt den "Downarrow". Man geht zurück ins "Basement" und nimmt das "Crowbar". Nun wartet man, bis man unten in der "Concrete box" ein lautes Poltern hört (5 P.).

Man öffnet die "Doors" im "Basement" wieder mit dem "Crowbar" und legt es dazwischen. Man geht nach unten und sieht, daß der Aufzug ein großes Loch in die nördliche Wand gerissen und so einen Zugang zum "Steam Tunnel" geschaffen hat. Dieser Zugang hat den Vorteil, daß große Gegenstände wie die "Axe" und der "Bolt Cutter", die man zur Lösung dringend braucht, mitgenommen werden können. Man geht nun in die "Large chamber" und wartet hier, bis die "Urchins" aus ihren Löchern kommen. Die Kabel an ihren Köpfen schneidet man mit dem "Bolt cutter", und befreit sie so von ihren Qualen ("cut wires with bolt cutter") (5 P.).

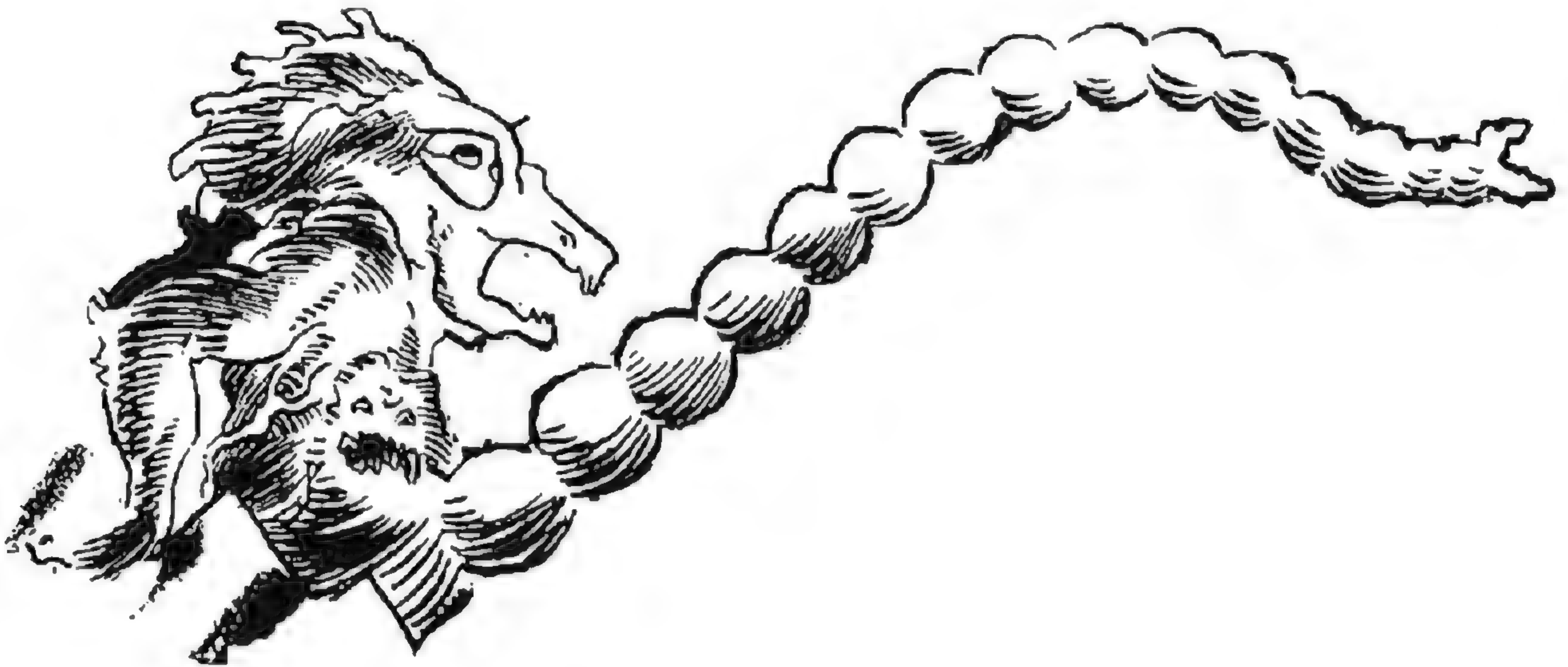
Man geht nach unten in den "Wet tunnel", wo man der "Human hand" den Ring ("Hyrax") aufsteckt. Nun zeigt der Ringfinger der Hand einen Weg durch das Labyrinth der "Wet tunnels". Man folgt diesen Zeichen so lange, bis man vor einem "slimy curtain" steht, den man nicht berühren sollte. Man öffnet die "Metal flask" und gießt die "Cold liquid" über den "Curtain",



was ihn zerstört (5 P.). Die nun erscheinende "Wooden door" schließt man mit dem "Masterkey" auf und betritt durch diese zum großen Finale die "Inner Lair". Hier geht man in folgender Reihenfolge vor: "Search pool"; "get power line"; "cut power line with axe" (dreimal); "get power line"; "open box"; "unplug coaxial cable"; "plug power line in socket". Nun wird die "Slimy mass" durch den Starkstrom zerstört (5 P.).

Um den Hacker braucht man sich nicht mehr zu kümmern, denn nun steht man vor dem Hauptmonster. Sobald der "Smooth stone" so heiß geworden ist, daß man ihn kaum noch halten kann, wirft man ihn auf das Monster (5 P.). Hiernach muß man nur noch den "Stone" nehmen, und das Adventure ist gelöst.

Vielen Dank an Martin und Oliver, die sich hierfür ein Bein ausgerissen haben!





Mortville Manor

Sicherlich müssen wir Euch nicht erst lange erklären, worum es hier geht. Aber dennoch möchte eine kurze Zusammenfassung über das geben, was sich zunächst einmal ereignet hat (so wie bei Dallas oder so..):

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Privatdetektivs und gleichzeitig den Mordfall an einer gewissen Julia. Von letzterem (dem Mordfall) erfährt man durch einen anonymen Brief, der ins Haus flattert. Daraufhin macht sich der Schnüffler auf den Weg zum **LANDSITZ VON MORTVILLE MANOR**.

Und alles hatte so begonnen und endete wie folgt: Sie sitzen also in Ihrem Detektiv-Büro und lesen gerade die TILT-Zeitung, als ein Telegramm durch den Briefschlitz hereinfällt. Es sind die beunruhigten Zeilen einer alten Freundin - Julia! Gleichzeitig unternehmen Sie eine Rückkehr an den Ort Ihrer Kindheit. So haben Sie die Möglichkeit, Mortville Manor noch einmal, und zwar aus einer anderen Perspektive, wiederzusehen. Sie nähern sich dem Haus, klopfen an und werden von Max, dem Diener, an der Eingangstür empfangen.





Außerdem führt er Sie in Ihr Zimmer, denn das Wetter wird deutlich schlechter, so daß Sie ein paar Tage auf dem Anwesen bleiben müssen. Anmerkung: Laut Beschreibung müssen Sie alles genau beobachten, genau lesen und mehrere Personen nach den Umständen vom Tode Julias vernehmen. Dies alles können Sie sich ersparen, denn es handelt sich samt und sonders um Ablenkungsmanöver, die Ihnen, und das zeigt der Schluß des Adventures, Julia und Leo gelegt haben!

Zur Lösung: In Ihrem Zimmer werden Sie nichts finden, das Ihnen zur Lösung verhilft. Sie gehen aus dem Zimmer und befinden sich auf einem langen Flur. Von hier aus treten Sie in das letzte Zimmer links ein. Es ist der Raum von Guy und Eva. Sie finden hier auf dem Schrank einen Koffer, den Sie öffnen und untersuchen. Den goldenen Ring, den Sie finden, nehmen Sie an sich und verlassen dann den Raum.

Nun gehen Sie in das Zimmer von Bob. Es befindet sich auf der rechten Seite und ist das vorletzte Zimmer. Sie treten auch hier ein und öffnen ebenfalls den Koffer, der auf dem Schrank liegt, und untersuchen diesen. Den Dolch, den Sie hier finden, behalten Sie und verlassen dann das Zimmer. Als nächstes begeben Sie sich in den Keller. Hier sollten Sie Ihr ganzes Augenmerk auf die mittlere Säule werfen, an der Sie eine rautenförmige Öffnung entdecken. In diese Öffnung können Sie den Dolch "setzen", und alsdann öffnet sich eine Geheimtür in der Mauer. Die Frage, ob Sie eintreten wollen, beantworten Sie logischerweise mit einem "Ja".

Gleich im nächsten Raum finden wir eine Art Madonnen-Figur, die ein Schwert und eine Kugel in den Händen hält. In diese Kugel können Sie den Ring in eine kleine

Öffnung "setzen" und dann am Ring "drehen". Dieses müssen Sie eventuell öfter wiederholen, bis sich eine weitere Geheimtür öffnet. Sollten Sie sich aber entnervt abwenden, so krepelt die Statue mit ihrem Schwert Ihr Inneres nach außen. Also wichtig ist: Weiterdrehen und nicht ungeduldig werden!

Gesetzt den Fall, es öffnet sich also die Geheimtür, treten Sie ruhig ein, denn nun befinden Sie sich in einer Krypta und finden hier Murielle. Sie ist äußerst tot. In der rechten Hand hält sie eine Kugel (Gegenstand aus Holz). Dieses hölzerne Objekt nehmen Sie an sich und verlassen den Raum wieder. Nun nehmen Sie den Ring wieder auf und wählen "Ausgang", um dann wieder im Flur anzukommen. Von hier aus gehen Sie auf den Speicher. Der Ausgang ist auf der rechten Seite am Ende des Flurs. Sie stehen nun mitten auf dem Speicher und sehen unter anderem einen größeren Schrank, dessen Schublade Sie nun öffnen und untersuchen. Den Holzstock, den Sie hier finden, nehmen Sie an sich. Nun setzen Sie den Gegenstand aus Holz in die Öffnung, die sich in der Arbeitsplatte des Schrankes befindet, dann den Holzstock durch die vordere Kugel mit dem Loch stecken und dann die Kugel drehen. Es öffnet sich nun eine Geheimschublade.

Sie finden ein Büchlein, lesen dieses und führen dann ein ausführliches Gespräch mit Leo. Und nun erfahren Sie die genauen Umstände des Todes von Murielle, die Sie im Keller gefunden hatten, und vom Tode Julias.

Nachdem Sie in Paris wieder angekommen sind, hat Leo nach einer spektakulären Rennbahn-Wette Selbstmord begangen. Das Spiel ist aus; das Rätsel gelöst!

JÖRG HECKMANN





Herr Quaß aus Mühlheim hat **OOZE** gelöst. Gespielt hat er auf einem Amiga 500, und hier ist das Ergebnis:

Erst einmal eine Aufzählung der Gegenstände, die man nicht braucht: Strebe, Leintuch, Kerze, Kissen, Knopf (hinter Gemälde), Fackel, Gemme (samt Foltair und Folterkammer), Mantel, Buch, "Geister, Trolle und Ungeheuer Schottlands", Papier, Blumen, Messer, Noten, Kelch, Schale, Krückstock.

Los geht es dann vor dem Haus: n (vor der Treppe), h (vor dem Eingang), setz dich, steh auf, schließe Tür auf, n, mach Licht (Halle), warte, w (Korridor), w (Korridor), nimm Kreide aus Mantel, o, o, nimm Staub, leg Staub, schau Staub, male Kreidekreis um Staub, frage Mönch nach Ooze (gibt Gemme), befreie Mönch (1. Freund), n (in einer Passage), wenn man die Glühbirne im Musikzimmer herausschraubt und hier "wechsel Birne" eingibt, wird es taghell; ist aber nicht nötig - es geht auch so!





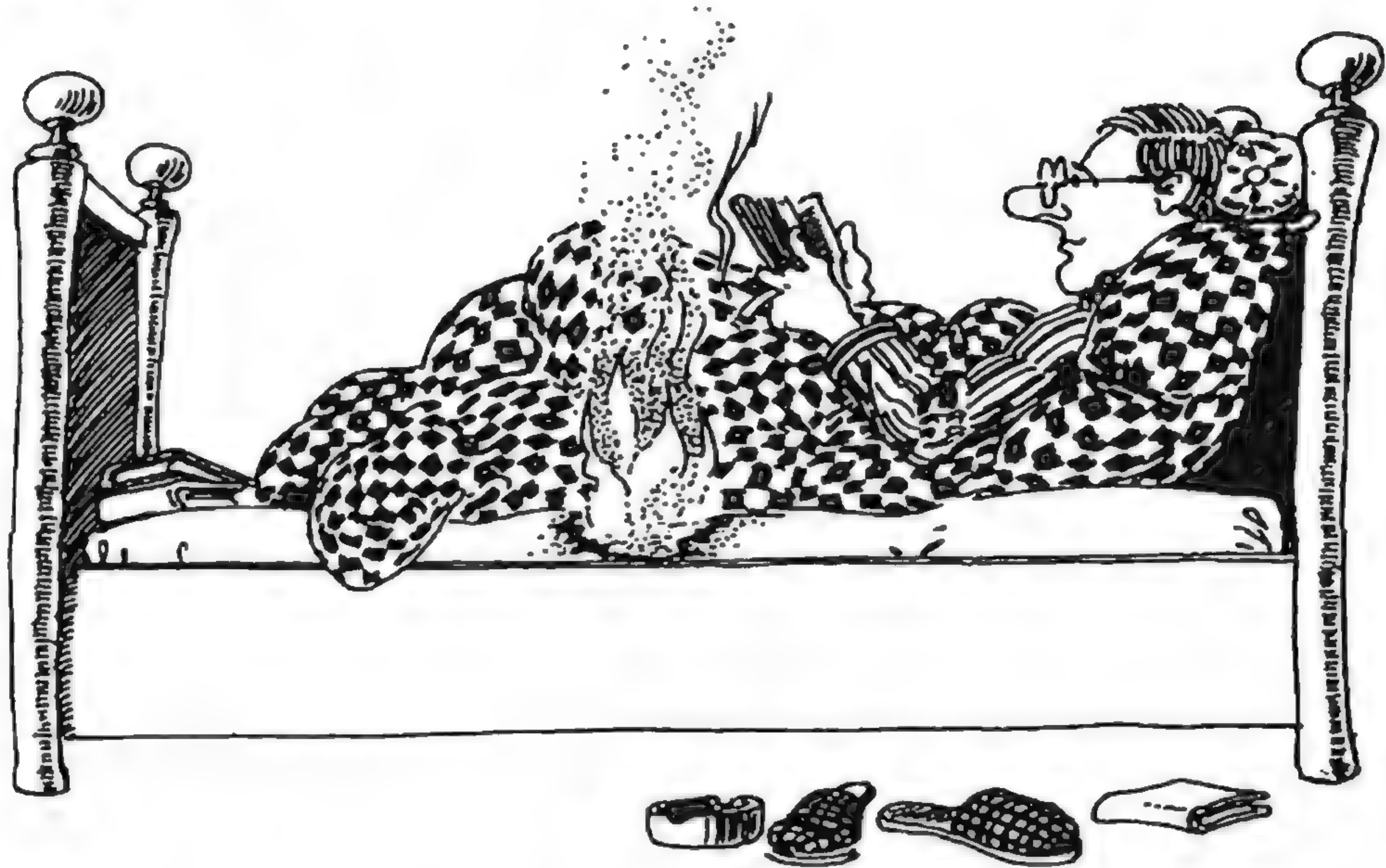
Leere Tasche, nimm alles (Lanze, Pickel), s, h, ja, mach Spinnweben weg, h, h (Balustrade), o (Korridor), öffne Tür, o, s, o, (Schlafzimmer), öffne Schublade, nimm Fackel aus Schublade, nimm Faden aus Schub-lade, schiebe Tisch, schlage Wand mit Pickel ein (2. Freund), leg Pickel, w, n, w, w, w, öffne Tür, n (Durchgang), öffne Luke mit Lanze, leg Lanze, h (Dachboden, 3. Freund), s, w, s (Trophäenraum), nimm Trophäe, n, o, n, o (Speisesaal), n, w (Küche), öffne Tür, ja, w (Speisekammer), nimm alles (Flasche, Hocker), o, o, s, öle Kunibert (4. Freund - um unbeschadet durch das Reich der Toten zu kommen, braucht man mindestens vier Freunde), l (ege?) Flasche, nimm Axt, o, s, o, s, s (Musikzimmer), (dreimal) spiele Spinett, s (im Reich der Toten), jetzt fünfmal in irgendeine Richtung gehen, und man trifft Chez, bekommt einen Ring und ist wieder im Musikzimmer, n, n, n (Korridor), w, w, r(?), r, r (Halle), w, w, öffne Tür, l (ege?) Ring, w, n, h (vor der Kapelle), l (ege?) Hocker, nimm Laterne, öffne leise Tür (Kapelle), spiele mit Slime (oder Deaddy - 5. und 6. Freund), nimm Kelch, Schale, s, r, s (am Friedhofseingang), w (auf dem Friedhof), hilf Frau (sie gibt den "Stein der Gefahr"), n, o, o, o, o, o (Halle), n, n, w, brich Tür mit Axt auf, n (Gästezimmer), s, o, drücke Klinke, öffne Tür, n (Gästesalon), binde Faden an Tüte, lege Tüte, ziehe Faden (7. Freund), mach Seil ab, lege Tüte, Faden, nimm Seil, s (wenn die Spielfigur bis jetzt noch nicht geschlafen hat, sollte sie sich mit Murx oder einfachem Schauen beschäftigen, bis sie einschläft. Beim Erwachen muß die Sonne noch knapp über dem Horizont stehen, sonst kann man Vino nicht treffen. Nun sollte abgespeichert werden, da vor dem Haus manchmal

ein tödlicher Nebel auf die Spielfigur lauert. Ist er da, lädt man einfach nochmal den Spielstand. Weiter geht's nach Süden, bis vor den Eingang (dreimal), r, o (auf der Wiese), r, r (Weinkeller), o, öffne Hahn, trink Wein, lobe Wein (8. Freund), w, h, h, w, h, n (Halle), nimm Hostie aus Schale, h, ja, h, h, h, o, o, n (Treppe zum Turm), h, h (Loch), binde Seil an Axt, wirf Axt, kletter am Seil, h, h, h (im Turm), halte Uhr an (9. Freund), r, r, kletter in Loch, wirf Hostie, folge Ooze, töte Ooze mit Stein. Das war erstmal die Lösung. Für alle, die auch die letzte Graphik sehen wollen: Bei Foltair (Warte, reibe Gemme) kann man die Flasche vorsichtig mit Öl füllen und in den Zellen graben. Ende und aus!





Personal Nightmare



Hier sind sie nun, die Lösungshilfen zu PERSONAL NIGHTMARE!

Wastun, wenn die "Ereignisdiskette" (beim Amiga die dritte; bei der ST-Version die fünfte Disk) gefordert wird?

Ruhe bewahren! Man hat immer noch relativ viel Zeit, seine Eingabe zu machen. Bisweilen muß man sogar noch ein wenig warten, um zu "entern".

Jimmys Habseligkeiten:

Wenn Blandford im Begriff ist, den Pub zu verlassen, gehen wir ihm nach. Noch bevor eine andere Person den Toten findet, "Get all" eingeben.

Roberts Jacke:

Warten, bis das Taxi kommt. Roberts vergißt die Jacke, holt sie erst später. In der Zwischenzeit Jacke untersuchen - "Look into heavy Jacket", danach "Key" ins Inventory transferieren.

Wo ist der Schraubenzieher?

Dieser befindet sich im "Cupboard" in der Küche des "Ivy Cottage".

Wo ist der "Oilstone"?

Findet man im Schuppen. Mit "Push Paint Pots aside" kommt er zum Vorschein.

Wo ist der "Gummihammer"?

Ebenfalls im Schuppen. In der großen Kiste.

Wo ist die "Handle"?

Sie ist ein Teil des Gummihammers. Mit "Remove Rubber Head" erhält man das Ding.

Was braucht man aus "Ivy Cottage"?

"Screwdriver" und "Magazine". Letzteres findet man in der Dunkelkammer. "Look into Table" eingeben (rechts; unterhalb der Fixierbecken!). Dort "Magazine" (Inhalt: der Gutschein für eine Filmentwicklung) aufnehmen.





Wie öffnet man den Safe?

Das Gemälde an der Wand gibt Aufschluß über die vier Ziffern, die man nach "Dial..." eingeben muß.

Wie schütze ich mich vor der Verhaftung?

- 1.) "Ivy Cottage" und "Rose Cottage" nur dann betreten, wenn keiner zu Hause ist.
- 2.) So viele Gegenstände wie möglich (besonders aber "Diary" und "Bugle"!) in die "Wardrobe" des eigenen Zimmers verstauen.

Wie werde ich den Küchen-Teufel los?

Mit "Put Plug into Sink" ist Ruhe.

Key fürs "Diary":

Ab 23:30 Uhr in der Pub-Küche: Dämon ausschalten (siehe oben!), Waschmaschine untersuchen. Nach "Look into" Hose anklicken und dann "Key" ins Inventory aufnehmen.

"Marriage Certificate" (Beweisstück):

Nachts in "Registrar Office" gehen, Safe öffnen, "small Papers" nehmen. Unter denen befindet sich das Beweisstück.

"Diary" öffnen (Beweisstück):

In Tonys Zimmer gehen, das Kissen anklicken und das "Diary" aufnehmen. Nun den "Key", der sich in der Hose befand, nehmen und "Unlock Diary" eintippen. Das Tagebuch in geöffneter Form gilt als Beweisstück.

Zweites Nummernschild:

Vor der Garage "Look into Bin" eingeben und das Schild entnehmen. Geht nur, wenn Mason in der Garage ist.

Beweise abliefern:

Zum Polizisten gehen und folgendes eingeben: "Give (Beweis) to Policeman".

Dieser antwortet darauf und reagiert dementsprechend. Anmerkung: Das "Marriage Certificate" akzeptiert er, nimmt es aber nicht an sich. Jenes geben wir irgendwann einmal Mr. Roberts.

Welches Beweis brauche ich?

"Bill" aus der Garage, "Marriage Certificate", "Note" aus dem "Rose Cottage", geöffnetes "Diary", zwei Nummernschilder, die Belastungs-Fotos.

Wo sind die "Gloves"?

Findet man direkt im ROOM vor der "Honeysuckle Cottage".

Das Zeitlimit:

Daß ein solches besteht, wird in der Anleitung nicht erwähnt. Das "Noticeboard" in der Kirche zeigt, wann man es überschritten hat: "Next Sermon in 3 Days". Man hat noch zwei Nächte, bevor der Teufel die Herrschaft übernimmt.

Wo ist der Schlüssel zur "Vicarage"?

Im Arbeitszimmer in der Kirche. Mit "Open Desk with Screwdriver" erhält man Zugang zur Aktion "Look into Drawers". Dort ist der "Key".

Schutz vor Geistern und Vampiren:

Knoblauch im Inventory und "Crucifix" (getragen; "Wear Crucifix") tun's schon.

Wo ist der Knoblauch?

Auf dem Friedhof. Man untersuche das Unkraut ("Examine Weeds") und nehme "Garlic" an sich.

Wie schalte ich den Vampir (Williams) aus?

In die Gruft gehen. Dort bis zum Sarkophag latschen und warten, bis sich der Grabdeckel öffnet. Ohne Panik wieder ("W" anklicken!) zurück zum Eingang. Dort in "Seelenruhe" folgendes eingeben: "Shine Sunlight at Vampire". Williams ist nun tot.





Man beachte, daß man den "Mirror" dabei haben muß!

Wie komme ich in Alices Schlafzimmer?

Vor der Tür "Remove Shoes" (leise sein!) eingeben. Dann kann man gefahrlos ins Zimmer.

Wie kann ich Alice ausschalten?

Im Schlafzimmer "Examine Aice" eingeben und den "Key" für die Ketten nehmen. Mit "Look under Bed" findet man eine Stehleiter, die man automatisch ins Inventory bekommt. Draußen Schuhe wieder anziehen, Leiter in den Raum stellen, "Climb Ladder" eingeben und Bodentür anklicken. Wir sehen Judy, die uns was von einer "Ceremony" erzählt. Sie liegt in Ketten. "Key" parathalten, "Unlock Chains" eingeben (später flüchtet Judy dann). Aus dem Raum den "Jug" aufnehmen und "Put Jug into cold Tank" eintippen. Nun "Pour Water through Hole" anwenden, um die Hexe zu töten. Alice stirbt.

Wo ist das Wollknäuel für die Katze?

In der Vicarage". "Examine Chair", "Get Wool".

Wo sind "Crucifix" und "Prayer Book"?

Eine feuchte Stelle in der "Vicarage" zeigt es an. Mit "Hit Wall with Sledgehammer" (dreimal, bitte!) erkennen wir die Leiche unserer Mutter. Wir geben ein: "Get Crucifix", "Wear Crucifix", "Cut Fingers with Secateurs". Bei letzterem Befehl fällt das "Prayer Book" zu Boden. Wir nehmen es auf.

Wo ist das Sparbuch?

Im ehemaligen Kinderzimmer der "Vicarage". "Examine Books" eingeben und auf "Treasure Island" klicken. Nun hat man das Sparbuch.

Wann Film entwickeln lassen?

Am zweiten Tag Umschlag in die "Postbox" werfen. Am vierten Tage morgens bekommt man die Fotos von Mr. Jones im Pub.

Wie Film entwickeln lassen?

Ins "Post Office" gehen. "Give Savings Book to Postmistress", "Buy Stamp", "Get Envelope" (im "Display Stand"). Film & "Voucher" in Umschlag stecken. Briefmarke draufkleben ("Put Stamp on Envelope") und Adresse draufschreiben ("with Pencil"): "Write Address on Envelope". Danach in Briefkasten stecken.

Wie kommt man dem "Hound" bei?

Man geht zum "Manor". Ab 23 Uhr hat man Ruhe vor dem Gärtner. Den "Fence" anklicken und die lose "Stake" herausziehen. Nun die "Gloves" anziehen und einen Schritt in Richtung des Gebäudes gehen. Wenn der Hund bellt, "Hit Hound with Stake" eingeben. Wichtig: Erst dann RETURN drücken, wenn der Hund in Sichtweite ist! Noch etwas: Der Hound kann während des Spiels mehrmals erscheinen. Deshalb "Gloves" und "Stake" aufheben.

Was passiert im "Manor"?

Hat man das Haus betreten, "Swing Rope" eingeben. Nun nach oben gehen, den "Tramp" untersuchen und die Flasche mitnehmen. Zurück kommt man wieder mit "Swing Rope".

Das Auto-Attentat

Der Fahrer des Wagens ist Peter Mason. Man entkommt dem Anschlag, indem man abwechselnd "N" und "O" eingibt und jeweils mit RETURN bestätigt. Bald donnert der Wagen gegen einen Baum, und Mason ist tot. Nun das Fahrzeug untersu-





chen und die Schlüssel ins Inventory verfrachten.

Wie wird man die Zinnsoldaten los?

Kein Problem ... wenn man sich vorher die "Bugle" besorgt hat. Sobald die Soldaten anmarschieren, "Blow Bugle" eintippen, und das war's. Danach im oberen Flur des Pubs "Room" anklicken und die "Popgun" aufnehmen.

Die Katze läßt sich nicht abschütteln?

Sie läßt sich! Sie ist scharf auf das "Popgun". Deshalb versteckt man es im Koffer, damit sie es nicht sieht. Dann gibt man ihr die Wolle zum Spielen, und sie ist nun beschäftigt. Erst danach schießt man die "Popgun" ab ("Fire Popgun"), nimmt den Korken auf und legt die Flinte ab.

Der Engel

Man öffnet das "Prayer Book" und predigt ("Pray in front of Angel"). Der Engel beginnt zu weinen. Die Tränen (Weihwasser) fängt man mit der Flasche auf ("Collect Tears in Bottle"). Dies sollte dreimal eingegeben werden. Wichtig ist, daß man vorher unbedingt die Flasche in einem Waschbecken gereinigt haben muß: "Put Plug into Sink", "Turn on Water", "Wash Bottle in Water". Anschließend die Flasche mit dem Korken verschließen.

Die Geister

...auf dem Friedhof wird man los, indem man ihnen das Kruzifix zeigt ("Show Crucifix to Ghosts").

In der Garage

Hier wird der "Oilstone" erstmals eingesetzt. Man geht nach Osten, klickt den roten Knopf an und steht nun unter dem Rolls Royce. Zunächst die Ölablaßschraube mit dem "Rag" säubern, dann mit dem "Spanner" (oben auf der Werkbank gefun-

den) aufdrehen ("Unscrew Sump Nut with Spanner"): Das Öl fließt auf den Boden; nun den "Oilstone" hineinlegen und anschließend wieder aufnehmen.

Wir nähern uns dem Ende

Zum guten Schluß geht es in das Mausoleum, wo wir der Opferfeier ("Ceremony") beiwohnen. So wird's gemacht:

Mausoleum

Zugang zum Mausoleum verschaffen wir uns nach bewährter Manier mit dem "Sledgehammer". Drinnen entdecken wir einen Sarkophag, auf ihm eine Leiche, aus deren Brust wir die "Golden Axe" herausziehen ("Remove Axe"). Diese schärfen wir mit dem "Oilstone" ("Sharpen Axe with Oilstone"); nun den Stiel auf die Axt stecken ("Put Handle on Axe"). Anschließend die Robe anziehen und den Sarg beiseite schieben ("Put Coffin aside"). Ein Eingang nach Westen wird frei; wir steigen hinab und befinden uns einmal mehr in der Gruft. Bald erscheinen zwei vermummte Gestalten ("Acolytes"), die kurz danach wieder verschwinden.

Durch einen nun freigewordenen Eingang folgen wir ihnen und sehen vor uns einen Scheiterhaufen, auf ihm ein Mädel. Das Opfer wird umringt von mehreren "Acolytes". Einer von ihnen nähert sich mit einer Fackel in der Hand dem Scheiterhaufen. Jetzt tippen wir schleunigst "Hit Acolyte with Axe" ein, drücken aber erst in dem Moment RETURN, wo er den Scheiterhaufen entzünden will. Als nächstes erscheint der Teufel höchstpersönlich auf dem Bildschirm. Mit "Throw Bottle at Devil" machen wir ihm und dem Spiel ein Ende; denn Weihwasser mag er nicht, und damit ist die letzte Hürde genommen, das Spiel gelöst.





Diese Lösung schickte uns Iron Eagle.

Office

Als erstes geht man in den Briefing-Raum, nimmt die Zeitung und untersucht sein Fach an der Wand (take paper; look hole). Danach geht man an seinen Platz und hört sich das Briefing an. Wenn es zu Ende ist, geht man ins Badezimmer, öffnet sein Schließfach und nimmt sich seine Ausrüstung (open locker; take case; take gun; take loader; shut locker).





Jetzt geht man auf den Flur, nimmt sich ein Funkgerät vom Tisch und nimmt die Schlüssel vom Brett (take extender; take key). Dann verläßt man das Gebäude und führt am Wagen unten rechts einen Sicherheitscheck durch.

Dies muß man immer machen, wenn man bei der Station in einen Wagen steigt!!! Das bedeutet, einmal um den Wagen herumgehen. Danach einsteigen, den Schlagstock nehmen und losfahren (check car; open door; get in; shut door; get nightstick; start car).

Straße

Mehrmals und immer, wenn etwas geschieht, das Funkgerät benutzen (use extender oder Ctrl-D). Jetzt herumfahren, bis man angewiesen wird, zum Unfall zu fahren, dann hinfahren und Funkgerät benutzen. Am Unfallort angekommen, aussteigen und dem Mann am Steuer helfen (get out; help man).

Doch der Mann ist bereits tot. Dann wieder das Funkgerät benutzen (Ctrl-D) und die Leute verhören, besonders den jungen Mann (ask people; ask man; talk to man). Funkgerät benutzen und auf den anderen Polizeiwagen warten. Danach weiterfahren (get in; start car).

Nach einiger Zeit kommt ein Kollege ans Funkgerät und fragt einen, ob man mit ins Cafe kommt. Man fährt danach zu Carol's, geht hinein und setzt sich an den Tisch zu seinem Freund (sit). Carol kommt, um den Kaffee zu bringen. Den Kaffee darf man ruhig trinken (drink coffee).

Nach einer Weile bekommt man einen Telefonanruf, man geht ans Telefon (use phone). Danach setzt man seinen Streifendienst fort.

Nachdem man weiter Streife gefahren ist, bekommt man wieder einen Funkspruch. Wieder muß man zu Carol's fahren, um ein paar Rocker zu verscheuchen, die den Parkplatz blockieren. Man fährt hin, steigt aus, geht zu Carol und redet mit ihr (open door; get out; shut door; talk to carol). Danach geht man nach nebenan ins Wino Willy's und befiehlt den Rockern, die Motorräder wegzufahren (move bikes). Jetzt muß man schnell den Schlagstock ziehen (use nightstick). Die Rocker verschwinden, man setzt seinen Streifendienst fort.

Die nächste Szene kann an dieser Stelle passieren, muß aber nicht. Wenn dies später passiert, genauso verfahren.

Wenn einem dann unterwegs ein Betrunkener in einem Wagen auffällt, verfolgen, Funkgerät benutzen und warten, bis der Wagen hält. Aussteigen, Funkgerät benutzen, zum anderen Wagen gehen, und den Mann bitten, auszusteigen. (get out; Ctrl-D; get out).

Jetzt den Mann einen Alkoholtest durchführen lassen, ihm Handschellen anlegen, auf seine Frage mit "Nein" antworten und ihm seine Rechte vorlesen (give fst; cuff man; no; read rights). Danach muß man den Betrunkenen zum Gefängnis bringen (come with me; open door; shut door).

Gefängnis

Dort angekommen, muß man dem Betrunkenen zuerst die Autotür öffnen. Dann geht man zu den Schließfächern und legt seinen Revolver hinein. Nach dieser Prozedur drückt man auf den Knopf neben der Tür und geht ins Gefängnis (open door; shut door; open locker; put gun into locker; shut locker; press button).





Im Gebäude geht man zum Gefängniswärter und nimmt dem Betrunkenen die Handschellen ab (take cuffs). Dann bringt man ihn in eine Zelle. Nachdem man dies gemacht hat, kommt Laura herein und sagt einem, daß eine Stelle bei der Kripo frei geworden ist.

Laura geht wieder, man verläßt das Gebäude, nimmt seine Pistole aus dem Schließfach und fährt zur Polizeistation (open locker; take gun; shut locker; open door; get in; shut door; start car).

Office

Als erstes legt man den Schlagstock wieder ins Auto zurück und geht danach in die Station (drop nightstick). Auf dem Tisch liegt ein Stapel Papier, man schreibt seine Bewerbung und legt sie in den Korb (write memo; submit memo).

Jetzt geht man in die Halle, wo man seine Freunde trifft. Man geht zu Sergeant Dooleys Büro, die Tür unten links. Danach ist man außer Dienst, geht ins Badezimmer, duschen und die Kleidung wechseln. Schlüssel nicht vergessen!! (open locker; take towel; change clothes; take key; shut locker).

Dann fährt man mit der Corvette zum "Blue Room". In der Corvette liegt die Briefftasche, die man mitnimmt (take wallet).

Blue Room

Man setzt sich an den mittleren Tisch (sit). Nachdem die Geburtstagsfeier zu Ende ist, fährt man wieder zur Station, wechselt die Kleider und setzt seinen Streifendienst fort. Ausrüstung und Revolver nicht vergessen!!

Irgendwann kommt eine Funkmeldung, daß ein bewaffneter Gangster in der Nähe ist.

Wenn man ein verdächtiges Fahrzeug bemerkt, Funkgerät benutzen und verfolgen. Wenn der Wagen anhält, Funkgerät benutzen und warten, bis die Verstärkung kommt (get out; Ctrl-D). Wenn die Verstärkung kommt, warten, bis sie in Position ist, dann austeigen, Waffe laden und den Gangster auffordern auszusteigen (open door; F6; F8; get out).

Wenn der Mann auf einen zuläuft, ihn auffordern anzuhalten, die Hände hochzunehmen und sich hinzulegen (stop; hands up; lay down). Danach vorsichtig hingehen, dem Mann die Handschellen anlegen, Rechte vorlesen, durchsuchen und ihn ins Gefängnis bringen (cuff man; read rights; search man; stand up; open door; shut door; F8).

Gefängnis siehe oben. Danach zur Station fahren.

Office

Zu Sergeant Dooley ins Büro gehen und, nachdem er hinausgegangen ist, die Meldung lesen. Dann ins Badezimmer, duschen und umziehen (open locker; take towel; change clothes). Jetzt ins Briefingzimmer und sich das Briefing anhören. Dann zu Lt. Morgan gehen, linke Tür auf dem Gang. Nach dem Vortrag zum Beweis-Fenster gehen und das Notizbuch verlangen (take notebook).

Jetzt wieder zu Lt. Morgan. Nachdem Laura einem sein Büro gezeigt hat, die Akten-schubladen öffnen, und die Hoffmann-Akte herausnehmen (open drawer; take hoffmann-file; shut drawer). Dann einen Schlüssel vom Brett nehmen und das Clipboard nehmen. Davon das Wanted-Poster abmachen und mitnehmen (take key; take clipboard; take wanted poster; drop clipboard).





Nachdem man alles genommen hat, geht man auf den Hof, macht einen Sicherheitscheck beim rechten oberen Auto, steigt ein und fährt zum Gericht (check car; open door; get in; shut door; start car).

Gericht

Man geht zum Tresen und fragt nach "Judge Palmer", dann erzählt man dem Mann von einem Notfall (ask for Palmer; emergency). Danach geht man ins Gericht, gibt dem Richter das Poster und die Akte (give poster; give hoffmann-file).

Wenn der Richter nach einem Beweis gefragt hat, erzählt man ihm etwas von der Tätowierung (tattoo). Man erhält einen No-Bail-Warrant, verläßt das Gericht und fährt zum Gefängnis.

Gefängnis

Aussteigen, Pistole ins Schließfach legen, Knopf drücken, und hineingehen. Man gibt dem Wärter den No-Bail-Warrant, verläßt das Gericht und fährt zur Station (give warrant).

Station

Laura wartet bereits mit einem Auftrag. Sie steigt ein, und man fährt in Richtung Park.

Park

Man steigt aus und geht zum Park. Dort läßt man seine Pistole und versteckt sich hinter dem Busch links oben. Funkgerät benutzen!! (F6; F8; Ctrl-D). Nach einiger Zeit erscheint ein Jugendlicher und etwas später ein Dealer. Nachdem der Dealer merkt, daß der Jugendliche zu wenig bezahlt hat, benutzt man das Funkgerät, schreit "stop" und kommt hervor (Ctrl-D; stop).

Der Dealer flieht, den jungen Mann festnehmen, Rechte vorlesen und durchsuchen (FB; cuff man; read rights; search man; come with me).

Dann zurück zum Auto gehen und dem Mann eine Frage stellen. Danach einsteigen und den Mann zum Gefängnis bringen (ask man about drugs; open door; shut door; get in; start car).

Gefängnis siehe oben. Danach zur Station fahren.

Station

Laura sagt einem, man könne zum Blue Room zu Jack fahren.

Blue Room

Man setzt sich zu Jack an den Tisch und redet mit ihm. Danach fährt man zurück zur Station.

Station

In der Station geht man zu Lt. Morgan. Der erzählt einem etwas über das Hotel und eine Sondermission. Man soll ins Gefängnis fahren, wo eine Frau gefangen ist, die man für diese Operation braucht.

Gefängnis

Man legt seinen Revolver ins Schließfach, drückt den Knopf und geht hinein. Dort fragt man den Wärter über Marie (ask about marie). Dann geht man zur ersten Zelle und fragt sie, ob sie einem helfen will (ask marie about help at hotel). Nachdem sie "ja" sagt wieder zurück zur Station fahren.

Doch vorher bekommt man einen Funkpruch. Man soll zum Cotton Cove fahren, wo eine Leiche gefunden wurde.





Cotton Cove

Die Kollegen warten schon. Man geht zur Leiche und betrachtet sie (look body). Dann nimmt man die Decke ab und betrachtet die Tätowierung (move blanket; look tattoo). Nachdem man die Tätowierung gesehen hat, benutzt man sein Funkgerät und fährt zur Station (Ctrl-D).

Station

Man geht zu Lt. Morgans Büro, wo schon alle warten. Man erhält seine Ausrüstung, neue Kleidung, einen Spezialstock, einen Stift mit Funkgerät und Haarbleiche. Man geht ins Badezimmer, duscht, färbt sich die Haare und wechselt die Kleider (open locker, take towel, shut locker; use bleach on hair; bleach hair; rinse hair; open locker; change clothes; take cane).

Dann legt man sein Funkgerät auf den Tisch in der Halle und geht anschließend zu Lt. Morgan, der einem sagt, daß man zum Hotel fahren sollte usw. (drop extender).

Hotel

Man geht zur Bar und bestellt einen Drink (water). Man kommt mit Marie, die bereits dort wartet, ins Gespräch. So auch auf die illegale Spielhalle im Hotel. Der Wirt sagt einem, daß man später wiederkommen soll. Man geht zur Rezeption und mietet ein Zimmer (ask for room; pay). Dann fährt man mit dem Lift in den zweiten Stock (press two).

Dort angekommen, geht man zum Raum 204, öffnet die Tür und geht hinein (unlock door). Dann benutzt man das Telefon und wählt die 411 (use phone; 411). Ein Mann meldet sich, und man fragt nach einem Taxi (taxi). Nummer aufschreiben! Dann ruft man beim Taxiverleih an und bestellt ein Taxi ins Hotel (hotel delphoria).

Nachdem Marie gegangen ist, geht man zur Bar zurück und redet mit dem Wirt (ask for gambling).

Der Wirt führt einen ins Hinterzimmer. Dort setzt man sich an den linken oberen Tisch und muß erst einmal pokern. Mindestens 200 Dollar gewinnen. Danach geht man in sein Zimmer zurück, wartet, bis die Verstärkung kommt, und geht anschließend wieder zur Bar, fragt den Kellner (ask about gambling).

Der Wirt führt einen in ein anderes Zimmer, wo man wieder mindestens 200 Dollar gewinnen muß. Dann fragt Bains einen, ob man an einem Geschäft interessiert wäre. Man antwortet mit "ja" und geht mit ihm ins Treppenhaus (yes). Wenn man vor Bains Tür steht, muß man unbedingt sein Funkgerät benutzen, um die Verstärkung zu rufen (transmit; Ctrl-D). Alles weitere passiert von selbst, und man hat Police Quest I gelöst.





Alt-D-Objekte

Wenn man bei Police Quest I "Alt-D" drückt und dann "get object" schreibt, kann man sich jedes Objekt aus dem Adventure holen. Die Codenummern sind wie folgt:

- | | | | |
|----|-----------------|----|-----------------|
| 1 | Patrol Car Keys | 13 | Nightstick |
| 2 | Corvette Keys | 14 | Loaded Revolver |
| 3 | Cadillac Keys | 15 | Hoffmann File |
| 4 | Radio Extender | 16 | Wanted Poster |
| 5 | Revolver | 17 | White Suit |
| 6 | Ammunition | 18 | Trick Cane |
| 7 | Briefcase | 19 | Hair Bleach |
| 8 | Note Book | 20 | Marked Money |
| 9 | Pen | 21 | Transmitter Pen |
| 10 | Ticket Book | 22 | Room Key |
| 11 | Lytton Tribune | 23 | No Bail Warrant |
| 12 | Wallet | 24 | Handcuffs |

Iron Eagle





Die Lösung zu POLICE QUEST II haben wir von Bengt Schardt erhalten. So geht's:

Im Büro:

Zuerst müßt Ihr Euren Autoschlüssel abziehen und die ID-Karte aus dem Handschuhfach nehmen: "TAKE KEY", "OPEN BOX", "TAKE ID CARD". Nun verlaßt Ihr Euer Auto, indem Ihr "F4" drückt. Nun könnt Ihr das "Police Office" betreten (die Haupttüre muß aufgeschlossen werden: "UNLOCK DOOR").

POLICE QUEST II





Police Quest II

Jetzt geht Ihr in die Umkleidekabine, öffnet Eure Schranktüre, nehmt den Revolver, die Handschellen und die Ersatzmunition (die Nummer des Vorhängeschlosses steht auf der Rückseite der ID) "LOOK BACK OF ID CARD", "OPEN LOCKER", "TAKE GUN", "TAKE AMMO", "TAKE CUFF", "CLOSE LOCKER". Nun könnt Ihr zum Schießstand gehen und Euch einschließen. Zuerst müßt Ihr aber einen Ohrenschutz verlangen "TAKE PROTECTOR". Jetzt könnt Ihr in eine freie Kammer gehen, den Schutz anziehen, den Revolver laden, ziehen und schießen "PUT ON PROTECTOR", "F6", "F8", "F10".

Nun schaut Ihr die Zielscheibe an und stellt je nachdem Euren Revolver ein: "VIEW"; "ADJUST GUN". Dann ersetzt Ihr die zerschossene Zielscheibe und befördert sie wieder zurück "REPLACE TARGET", "BACK". Das macht Ihr so lange, bis Ihr einige Punkte kriegt, dann verlaßt Ihr die Kabine wieder "TAKE OFF PROTECTOR", "LEAVE". Nun könnt Ihr Euren Ohrenschutz wieder zurückgeben und Ersatzmunition verlangen "GIVE HIM PROTECTOR", "ASK FOR AMMO".

Anschließend müßt Ihr in Euer Büro gehen, wo Ihr Euren Auftrag bekommt. Ihr sammelt alle Eure Sachen zusammen: Brief und Abzeichen aus Schublade, Foto von Bains aus Aktenschrank, Euer Tatortkofferchen aus den Schränken in der Eingangshalle und die Autoschlüssel vom Schlüsselbrett in Eurem Büro.

Dann nehmt Ihr noch ein Schreiben aus Eurem "Basket" und verlaßt das Büro "UNLOCK DRAWER", "OPEN DRAWER"; "TAKE WALLET", "TAKE LETTER", "OPEN CABINET"; "TAKE BAINS", "TAKE SHOT", "CLOSE FILE"; "CLOSE CABI-

NET", "OPEN BIN", "TAKE KIT", "CLOSE BIN", "TAKE KEY", "LOOK IN BASKET".

Im Gefängnis:

Ihr stellt Euer Kofferchen in den Kofferraum und nehmt im Wagen Platz "OPEN TRUNK", "PUT KIT IN TRUNK", "CLOSE TRUNK". Dann fahrt Ihr ins Gefängnis "DRIVE TO JAIL". Dort angekommen, steigt Ihr aus, stellt Euren Revolver in das Kästchen und drückt auf die Klingel "OPEN LOCKER", "PUT GUN IN LOCKER", "CLOSE LOCKER", "PRESS BUTTON". Jetzt will der Wächter Eure ID-Karte sehen "SHOW HIM WALLET".

Wenn Ihr im Gefängnis seid, stellt Ihr dem Wächter einige Fragen und verlangt die Akte über Bains "ASK MAN", "ASK FOR FILE", "BAINS". Ihr nehmt auch dieses Foto von Bains und verlaßt diesen Raum wieder "TAKE PHOTO". Draußen nehmt Ihr Euren Revolver wieder aus dem Kästchen und steigt ins Auto "OPEN LOCKER", "TAKE GUN", "CLOSE LOCKER", "F4".

Vor Einkaufszentrum:

Jetzt fahrt Ihr wieder ins Office zurück "DRIVE TO OFFICE". Unterwegs bekommt Ihr eine Meldung, daß Ihr zum Einkaufszentrum kommen sollt "DRIVE TO OAK TREE MALL". Dort geht Ihr nach dem Gespräch mit dem Officer zu dem blauen Wagen rechts unten. Ihr öffnet die Beifahrertüre und schaut in das Handschuhfach "OPEN DOOR", "OPEN BOX", "LOOK IN BOX". Ihr nehmt die Munition und das leere Holster heraus und schließt den Wagen "TAKE BULLETS", "TAKE HOLSTER", "CLOSE DOOR". Ihr geht zu der Frau, die der Officer angeschleppt hat, und stellt Ihr einige Fragen "ASK HER ABOUT CAR".





Nun setzt Ihr Euch wieder in Euren Wagen und macht einen Report über Funk "F4", "CALL DISPATCH". Dann fahrt Ihr wieder ins Office zurück "DRIVE TO OFFICE".

Am Fluß:

Unterwegs bekommt Ihr wieder einen Auftrag und müßt in den Park fahren "DRIVE TO COTTON COVE". Keith schlägt Euch eine Wette vor, in die Ihr einsteigt. Nachdem Ihr ausgestiegen seid, nehmt Ihr den Koffer aus dem Kofferraum und stellt dem Mädchen einige Fragen "OPEN TRUNK", "TAKE KIT", "CLOSE TRUNK", "ASK GIRL". Nun wird der Revolver geladen, in Anschlag genommen und nach links gegangen "F6", "F8". Im nächsten Bild geht man weiter nach links, bis die Musik ertönt. Es ist wichtig, daß Ihr in diesem Moment nach links schaut. Ihr könnt sofort anfangen zu ballern "F 10". Nachdem Ihr Bains in die Flucht geschlagen habt, geht Ihr wieder nach links. Dort verschwindet Bains gerade mit dem Fluchtwagen. Jetzt geht Ihr wieder zum Wagen zurück und benachrichtigt die Zentrale "F4", "CALL DISPATCH".

Nun geht Ihr wieder dorthin zurück, wo Bains in den Wagen gestiegen ist. Dort findet Ihr am Ufer eine Blutspur. Ihr fotografiert das Ganze einmal, macht dann einen Gipsabdruck und nehmt eine Probe des Blutes "USE CAMERA", "USE PLASTER", "USE VIAL". Dann wartet Ihr auf den Taucher. Wenn dieser den Flußgrund absucht, geht Ihr wieder zum Wagen und macht einen Rapport "F4", "CALL DISPATCH". Nun steigt Ihr erneut aus und geht zum Wagen des Tauchers "F4".

Nachdem der Taucher die Leiche gefunden und sie Euch gezeigt hat, könnt Ihr zum Flughafen fahren "F4", "DRIVE TO AIRPORT".

Am Flughafen:

Am Flughafen angekommen, steigt Ihr aus "F4" und geht zu Bains Wagen (schwarzer Kombi), schaut das Nummernschild an, um Euch zu vergewissern, und meldet alles der Zentrale "LOOK PLATE", "F4", "CALL DISPATCH". Nun geht Ihr ins Flughafengebäude. Unterwegs müßt Ihr noch die Ampel mit dem Fußgängerknopf umschalten "PRESS BUTTON" und dem Mädchen, welches Euch anspricht, eine Pflanze abkaufen "BUY PLANT".

Im Flughafengebäude geht Ihr nach links ins nächste Bild. Dort zeigt Ihr beiden (!) Vertretern der Mietwagenfirma Euer Abzeichen und das Photo von Bains "SHOW HIM SHIELD", "SHOW HIM PHOTO". Sie geben Euch Auskunft, daß dieser Mann ein Auto gemietet habe. Ihr verläßt den Flughafen, wobei Ihr nicht vergessen dürft, den Knopf an der Ampel zu drücken "PRESS BUTTON". Dann steigt Ihr ins Auto und fahrt ins Hauptquartier "F4", "DRIVE TO OFFICE".

Im Büro:

Ihr verläßt den Wagen und betretet das Büro wie gewohnt "F4", "UNLOCK DOOR". Ihr geht zur Annahmestelle und gebt dem Officer den Fußabdruck und den Bluttest "GIVE HIM PLASTER", "GIVE HIM EVIDENCE VIAL". Dann geht Ihr zu Eurem Schreibtisch und schaut in den Basket "LOOK IN BASKET", "TAKE NOTE", "READ NOTE".

Jetzt setzt Ihr Euch und benutzt das Telefon "SIT", "DIAL PHONE". Ihr wählt die "0", worauf sich die Auskunft meldet. Diese fragt, in welcher Stadt der Gesuchte wohnt. Also gebt Ihr Lytton ein "LYTTON". Nun fragt sie nach dem Namen, worauf Ihr "MARIE WILKANS" antwortet.





Sie (die Auskunft) gibt Euch die Nummer und hängt ein. Jetzt wählt Ihr die Nummer von Marie "555-4169". Wenn Marie abnimmt, meldet Ihr Euch mit "HI MARIE". Dann fragt sie Euch, ob Ihr mit ihr Essen gehen wollt. Ihr antwortet mit "OK" und hängt mit "ESC" ein.

Dann steht Ihr mit "STAND" auf und verläßt das Büro. Anschließend geht Ihr zu Eurem privaten Wagen (!) (weißer Kleinwagen). Diesen schließt Ihr auf und fahrt ins Restaurant "UNLOCK CAR", "F4", "DRIVE TO ARNIE".

Im Restaurant:

Nun geht es ab ins Restaurant, wo ihr Euch an den Tisch mit dem schwarzhaarigen Mädchen setzt "SIT". Sie stellt Euch eine Frage, auf die Ihr mit "OK" antwortet. Danach kommt der Kellner und fragt, was Ihr wollt. Ihr bestellt ein Rippchen "RIB".

Nun könnt Ihr Eurer Freundin einen Kuß geben und Ihr die Pflanze schenken "KISS GIRL", "GIVE HER PLANT". Jetzt küßt Ihr sie noch einige Male, worauf alles andere von alleine geht "KISS GIRL", "KISS GIRL",...

Zweiter Tag:

Auch am zweiten Tag müßt Ihr zuerst Euren Schlüssel abziehen "TAKE KEY". Dann schließt Ihr die Tür auf und geht ins Büro "UNLOCK DOOR". Im Büro bekommt Ihr vom Chef den Auftrag, zur 160. Straße West Rose zu fahren. Also nehmt Ihr den Autoschlüssel vom Schlüsselbrett "TAKE KEY" und verläßt das Büro wieder.

Ihr setzt Euch in den blauen Wagen auf dem Parkplatz "SIT". Jetzt fahrt Ihr zu dem vom Chef genannten Punkt "DRIVE TO 160 WEST ROSE".

West Rose:

Wenn Ihr dort angekommen seid, nehmt Ihr den Koffer aus dem Kofferraum und nehmt eine Blutprobe "OPEN TRUNK", "TAKE KIT", "CLOSE TRUNK", "USE VIAL". Jetzt schaut Ihr in den Kofferraum des anderen Wagens und durchsucht den Mann "LOOK IN TRUNK", "SEARCH MAN". Ihr findet die Ecke eines Briefes. Diese nehmt Ihr an Euch "TAKE CORNER OF ENVELOPE". Nun könnt Ihr Euch in Euren Wagen setzen und zu der auf der Briefecke stehenden Adresse fahren "SIT", "DRIVE TO 753 THIRD ST.".

Snugglar Inn:

Beim Motel zeigt Ihr dem Pförtner zuerst Euren Ausweis, dann das Photo von Bains "SHOW HIM SHIELD", "SHOW HIM PHOTO". Dann geht Ihr zum Auto zurück und fordert über Funk Verstärkung und einen Durchsuchungsbefehl an "F4", "CALL DISPATCH", "CALL BACKUP", "F4".

Anschließend steigt Ihr aus und nehmt den Koffer aus dem Kofferraum "OPEN TRUNK", "TAKE KIT", "CLOSE TRUNK". Nun kommt ein Officer, der Euch den Durchsuchungsbefehl gibt, mitsamt Verstärkung "TAKE SEARCH WARRANT". Ihr geht mit dem Durchsuchungsbefehl zum Pförtner und laßt Euch den Schlüssel geben "SHOW HIM SEARCH WARRANT", "TAKE KEY".

Jetzt zieht Ihr die Pistole, geht zur Türe rechts und öffnet diese "F6". "F8", "UNLOCK DOOR" (Ihr müßt in dem Moment, in dem Ihr die Türe öffnet, am rechten Rand der Türe stehen).

Ihr wartet, bis das Tränengas sich verzogen hat, und geht in das Zimmer. Zuerst geht Ihr zu dem Blutfleck beim Bett und





nehmt eine Probe "LOOK FLOOR", "TAKE BLOOD". Dann geht Ihr zum Nachttischchen, öffnet dieses, nehmt den Brief heraus und lest ihn "OPEN DRAWER", "TAKE LETTER", "READ LETTER". Jetzt geht Ihr noch ins Badezimmer (ganz nach links), schaut Euch um, nehmt die Geschäftskarte aus dem WC und betrachtet sie "LOOK", "LOOK IN SINK", "TAKE BUSINESS CARD", "LOOK BUSINESS CARD". Ihr verläßt das Zimmer wieder, setzt Euch in Euer Auto, macht eine Meldung und fährt wie versprochen zu Marie "F4", "CALL DISPATCH", "DRIVE TO MARIE".

Bei Marie:

Nachdem Ihr angekommen seid, geht Ihr zur Tür und schaut Euch die Nachricht an, die an der Tür klebt "LOOK", "TAKE NOTE", "READ NOTE". Dann öffnet Ihr die Tür mit Eurem Ersatzschlüssel "OPEN DOOR". Wenn Ihr drinnen seid und die Verwüstung gesehen habt, sucht Ihr nach Hinweisen und findet einen Zettel im Aschenbecher (bei der zertrümmerten Lampe) "LOOK FLOOR", "LOOK IN ASHTRAY", "TAKE PAPER", "READ PAPER". Nun verläßt Ihr das Haus sofort wieder, setzt Euch in den Wagen, macht einen Rapport und fahrt ins Büro "F4", "CALL DISPATCH", "DRIVE TO OFFICE".

Vor Abflug:

Beim Büro steigt Ihr aus, nehmt den Koffer aus dem Kofferraum und betretet das Gebäude "F4", "OPEN TRUNK", "TAKE IT", "CLOSE TRUNK", "OPEN DOOR". Als erstes geht Ihr zu der Annahmestelle und gebt die Blutprobe, den Brief und die Briefecke ab "GIVE HIM ENVELOPE", "GIVE HIM ENVELOPE CORNER", "GIVE HIM EVIDENCE VIAL OF BLOOD". Jetzt geht Ihr in Euer Büro, wo Euch der Chef anspricht. Ihr zeigt ihm die Abschußliste

von Bains "SHOW HIM HIT LIST". Dann setzt Ihr Euch an Euren Schreibtisch, nehmt ein Schreiben aus dem Basket "LOOK IN BASKET" und gebraucht das Telefon "DIAL PHONE". Jetzt könnt Ihr die "0" wählen, worauf Euch die Auskunft nach der Stadt fragt. Ihr antwortet mit "STEELTON". Nun fragt sie Euch nach dem Namen. Diesmal antwortet Ihr mit "POLICE". Nachdem sie aufgehängt hat könnt Ihr die von ihr genannte Nummer wählen: "407-555-2677". Wenn jemand abgenommen hat, meldet Ihr Euch und teilt mit, daß Bains ausgebrochen ist "HI SONNY", "ASK ABOUT BAINS".

Nachdem Euer Gesprächspartner aufgehängt hat, wählt Ihr noch die Nummer von Colby "407-555-3323" und erzählt Ihm dasselbe "HI SONNY", "ASK ABOUT BAINS". Nun hängt Ihr wieder mit der "ESC"-Taste ein, steht mit "STAND" auf und geht Euch wieder einschließen (siehe Anfang). Dann verläßt Ihr das Büro, legt Euren Koffer in den Kofferraum und fahrt zum Flughafen "OPEN TRUNK", "PUT KIT", "CLOSE TRUNK", "F4", "DRIVE TO AIRPORT".

Am Flughafen angekommen, steigt Ihr aus und nehmt den Koffer aus dem Kofferraum "F4", "OPEN TRUNK", "TAKE KIT", "CLOSE TRUNK". Dann überquert Ihr die Straße, wobei Ihr zuerst den Fußgängerknopf drücken müßt "PRESS BUTTON". Im Flughafen geht Ihr zum Schalter und kauft zwei Tickets nach Steelton "BUY TICKET TO STEELTON". Dann muß Keith zuerst noch etwas mit dem Chef übers Telefon klären und dann könnt Ihr nochmals "BUY TICKET TO STEELTON" eingeben. Ihr geht nach links, wo die Rolltreppe ist. Diese hinauf und dem Officer bei der Schranke Euren Ausweis zeigen





Police Quest II

“SHOW HIM SHIELD”. Nun könnt Ihr passieren.

Im Flugzeug:

Im Flugzeug setzt Ihr Euch neben Keith und zieht den Sicherheitsgurt an “SIT”, “PUT ON SEAT BELT”. Dann fragt Euch die Stewardess, ob Ihr etwas trinken wollt, woraufhin Ihr einen Kaffee bestellt “COFFEE”. Jetzt ladet Ihr Euren Revolver und löst den Sicherheitsgurt “F6”, “TAKE OFF SEAT BELT”. Jetzt müßt Ihr einen Moment warten, bis zwei Männer kommen und die Stewardess als Geisel nehmen. In dem Moment, in dem die Stewardess ohnmächtig wird, steht Ihr auf, zieht Euren Revolver und schießt “STAND”, “F8”, “F10”. Jetzt kommt der zweite Terrorist. Diesen erschießt Ihr auch gleich “F10”. Nun geht Ihr zu den zwei Terroristen hin und schaut sie an “LOOK MAN”. Dann durchsucht Ihr die Jacke des einen “SEARCH JACKET”, wobei Ihr eine Drahtschere findet. Ihr geht sofort nach hinten zu den Toiletten, um die Bombe zu suchen. Zuerst schaut Ihr Euch ein bißchen um und öffnet dann den Papierdispenser “LOOK”, “OPEN DISPENSER”. Jetzt müßt Ihr die Bombe entschärfen, indem Ihr die Drähte in der richtigen Reihenfolge durchschneidet “CUT YELLOW”, “CUT PURPLE”, “CUT BLUE”, “CONNECT YELLOW”, “CUT WHITE”, “CUT YELLOW”. Nun könnt Ihr den Dispenser wieder schließen “CLOSE DISPENSER” und nach vorne gehen.

In Steelton:

Zuerst nehmt Ihr die Funkgeräte, die im Büro auf dem Tisch stehen “TAKE RADIO”. Dann verlaßt Ihr das Büro wieder. Im Park angekommen, geht Ihr ein Bild vor und eines nach links. Jetzt sollte ein Mann

angerannt kommen. Ist dies nicht der Fall, lauft einfach noch ein bißchen herum, bis er dies tut. Wenn er kommt, zieht Ihr Euren Revolver und fordert über Funk Keiths Hilfe an “F8”, “USE RADIO”. Nachdem Keith den Mann verhaftet hat, lest Ihr ihm die Rechte vor und stellt ihm einige Fragen “READ RIGHTS”, “TALK TO MAN”. Dann führt ihn Keith ab. Jetzt lauft Ihr zwei Bilder nach rechts. In diesem Bild ist im Vordergrund ein Kanaldeckel. Diesen öffnet Ihr und klettert hinunter “OPEN MANHOLE”, “CLIMB DOWN”.

Nun lauft Ihr zwei Bilder nach rechts, dann drei nach unten und eins nach links. In diesem Bild findet Ihr einen Kasten. Diesen öffnet Ihr und nehmt die Gasmaske heraus “OPEN LOCKER”, “TAKE MASK”, “CLOSE LOCKER”. Jetzt lauft Ihr noch ein Bild nach links und setzt Euch dort die Maske auf “PUT ON MASK”. Nun lauft Ihr zwei Bilder nach unten und dann zwei nach rechts. Hierbei darf man nie (!) an in der Wand eingelassenen Röhren vorbeilaufen. Seid Ihr bei der Türe angekommen, speichert Ihr den Spielstand am besten ab.

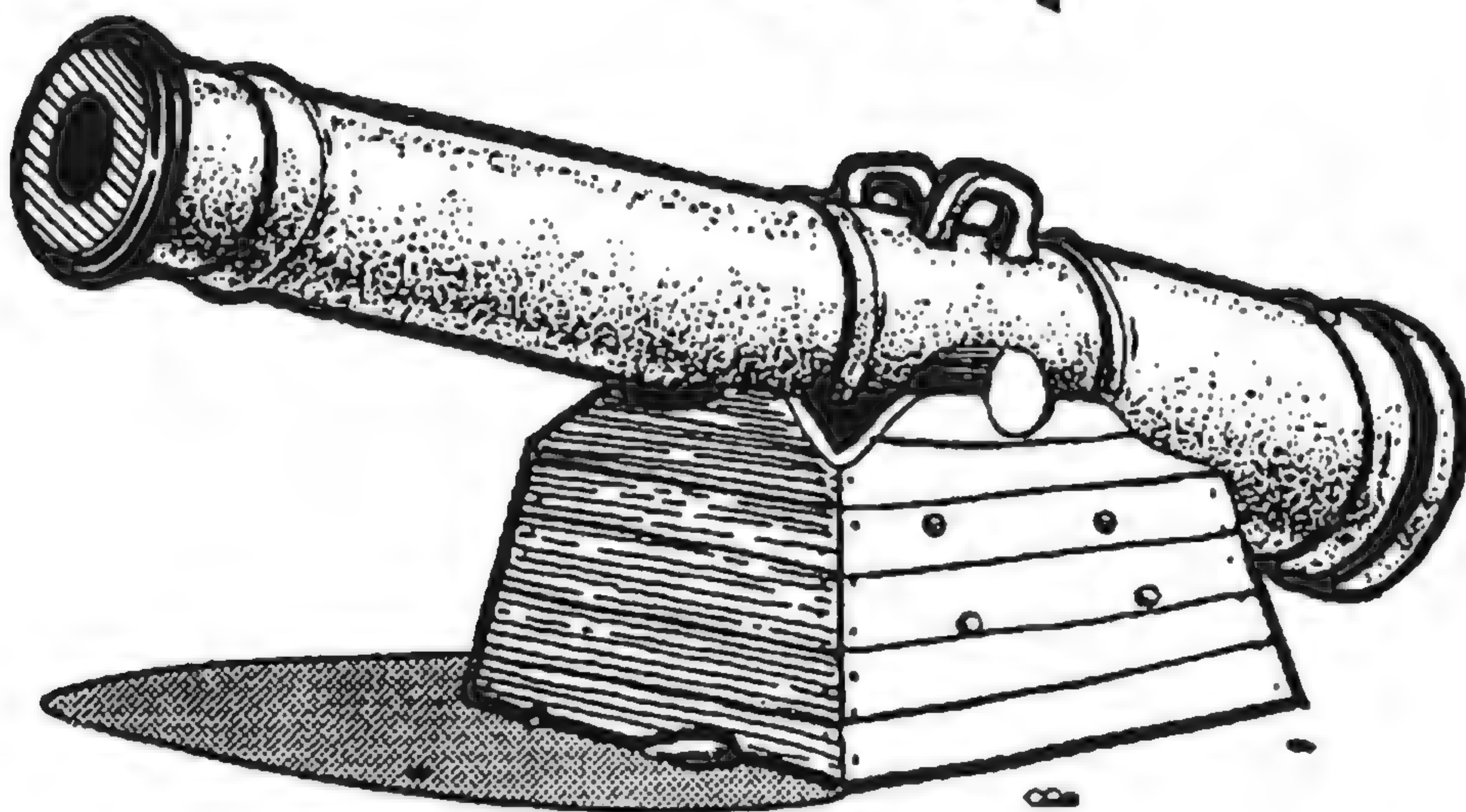
Dann öffnet Ihr die Türe “OPEN DOOR”. Jetzt geht Ihr zu Marie, beruhigt sie und bindet sie los “CALM GIRL”, “UNTIE GIRL”. Wenn sie jetzt sagt, Bains komme bald zurück, versteckt Ihr Euch hinter der Säule links und zieht Euren Revolver “F6”, “F8”. In dem Moment, in dem Bains hereinkommt und etwa auf der Höhe der Säule ist, beginnt Ihr zu schießen “F10”. Trifft Bains Euch, so müßt Ihr wieder dorthin zurück, wo Ihr das Spiel zum letztenmal gespeichert habt. Ansonsten ist das Spiel gelöst, und man kann sich den Schluß ansehen.

Viel Spaß und nochmals Danke an Bengt!





Quest for Glory II



Quest-for-Glory-II-Tips von Michael Stöckli, Niederyösgen (Schweiz)

Allgemeine Tips

Bei jedem Kauf handeln (bargain), mit jeder Person reden, erhöht die Expert Points.

Teillösung mit einem Magier

Wenn der Magier den Skill Parry beherrscht, kann er gratis in der Fightersgilde seine kämpferischen Skills verbessern. Wenn man nach der Anfangssequenz auf dem Platz beim Tor steht, geht man direkt zum Ende der Dinar Tarik und läßt sich alles Geld umtauschen.

Zurück zum Platz und beim Händler den Kompaß und die Karte kaufen.

Dann marschiert man zur Tarik of Stars, unterrichtet den Astrologen über die Vergangenheit und kommt dann am nächsten Morgen wieder. Inzwischen kauft man sich

noch ein paar Waterskins, füllt sie auch gleich mit Wasser vom Brunnen. Nun trainiert man noch ein wenig in der Gilde, kauft sich beim Apotheker Incense und fragt ihn auch gleich über Feuer- und Erdelemental, Fruit, Pills und Tree aus.

Beim Magier kauft man alle Zaubersprüche die man nicht besitzt, und fragt auch ihn über Airelemental und W.i.t. aus. Man kauft eine Lampe, ein Pot und einen Stoffsack. Wenn es noch nicht dunkel ist, geht man in die Wüste. In dem Bild, in dem man die Stadt sieht, geht man so lange nach Westen, bis man zum Griffin kommt. Hier auf geht man unter den Griffin und spricht den Zauberspruch Levitation. Wenn man oben angelangt ist, nimmt man die Feder. Nun zurück zur Stadt, es sollte inzwischen dunkel geworden sein. Vor der Schmiede spricht man noch einmal Levitation, oben nimmt man den Bellow. Falls man in Geld-





not ist, kann man mit dem Open-Zauberspruch die Türe der Schmiede öffnen. Man muß aber aufpassen, daß man nicht von den Wachen erwischt wird. In der Schmiede sollte man den Amboß mit Oil einschmieren, das man in der Apotheke gekauft hat. Dann muß man, wenn man stark genug ist, den Amboß nur noch auf die Seite schieben. Hat man das getan, kann man die Trapdoor öffnen. In dem Loch befindet sich eine Kiste, die man wiederum mit dem Zauberspruch Open öffnen sollte. 100 Dinar entschädigen dann wohl diesen Aufwand. Dann sollte man sich eine Mütze Schlaf genehmigen.

Am nächsten Morgen sollte man nach dem Besuch bei dem Astrologen Aziza in der Shmali Tarik besuchen. Die Antworten sind: Name, Omar, Freund, Aziza. Sie sollte man über Element und Tree ausfragen. Sie sagt, daß man dem Baum eine Gift of compassion, magic und love geben soll. Der Baum befindet sich östlich vom Bild vor der Stadt. Die Gift of compassion ist etwas Wasser, die Gift of love ist ein Kuss. Ach ja, man sollte dem Baum alles über die Vergangenheit deiner Heldentaten berichten. Die Gift of magic??? Vielleicht ist das der Zaubertrank, den der Apotheker brauen kann, wenn er die Feder vom Griffin, die Frucht der compassion und ein Stück von den Haaren des zu verwandelnden Lebewesens besitzt.

Als Magier sollte man nun langsam zum Wizard werden.

Das sollte man erreichen, wenn man die Aufgaben des W.i.t. besteht. Der Eingang dazu befindet sich in der Sahir Tarik. Ist man dort angelangt, sollte man die Sprüche Detect Magic und Open benutzen. Auf die Frage, was man dort will, antwortet

man: learn the nature of magic. Als Bürge gibt man Erasmus an. Die Glockenprüfung ist leicht zu bewältigen. Man spricht Detect Magic, die aufleuchtende Glocke muß man nun mit Hilfe des Zauberspruches Fetch auf den Ständer stellen. Dann nur noch Trigger anwenden. Die nächsten Prüfungen sind schon einiges schwieriger. Beim Wind spricht man Fetch und dann Levitation. Die Mauer überbrückt man, indem man zuerst Trigger, dann Calm und, wenn man über die Mauer gestiegen ist, noch einmal Calm anwendet. Das Eis bricht man durch Flame Dart und drei Bolt-Sprüche. Doch wie man das Feuer hinter der Türe löscht, wüßte ich auch sehr gerne. Falls man nun denkt, man ist körperlich stark genug, kann man ein paar Kämpfe in der Wüste ausfechten. Einige Pillen vom Apotheker wären auch nicht schlecht. Man darf nur nicht vergessen, genügend Wasser mitzuführen. Wenn man einen Scorpion erlegt hat, könnte man den Stachel für teures Geld beim Apotheker verkaufen, ebenso die Klauen des Ghouls. Ein Kampf mit dem Terror-saurus lohnt sich nicht, da er nie etwas bei sich trägt. Den Saurus sollte man ruhig kaufen, auch wenn er vor jedem Monster davonläuft. Wenn man nach dem Kampf ein Feld zur Seite geht und dann zurück, ist der Saurus wieder da. Falls man sich verlaufen haben sollte oder keinen Kampf mehr ausstehen will, sagt man dem Saurus: go home.

In der Wüste befindet sich 5 Längen Süd und 3 Längen Ost eine Oase. Den Dervish sollte man über Beast ausfragen. Wenn man den Wächter über Karawane ausfragt, erfährt man, wie lange es noch dauert, bis die Karawane loszieht. Nun sollte man sich wieder zur Ruhe begeben.





Die vier Elementals

Das Feuerelemental

Wenn das Feuerelemental auf dem Platz vor dem Tor erscheint, muß man sich vor den Eingang zum Weg stellen. Wenn das Feuerelemental dann vor einem steht, muß man die Incense gebrauchen und in die Straße gehen. Kommt dann die Meldung, daß man es nun schwächen muß, sollte man den Waterskin benutzen. Ist das Elemental dann nur noch eine kleine Flamme, benutzt man die Lampe.

Das Airelemental

Taucht das Airelemental vor dem Palast auf, muß man etwas Dirt nehmen, was einem keine Probleme bereiten sollte, da man den Pot besitzt. Nun sollte man dicht an der Wand warten, bis das Elemental in Schußweite kommt. Dann muß man den Dirt direkt in das Zentrum vom Sturm schleudern. Hat man getroffen, benutzt man den Bellow.

Das Earthelemental

Wenn man in den Straßen herumläuft stößt man früher oder später auf das Elemental. Geht es auf einen zu, benutzt man den Dart-Flame-Zauberspruch, bis es sich in Staub auflöst. Dann nur noch den Bag benutzen.

Das Waterelemental

Wenn der Brunnen verrückt spielt, muß man ein Waterskin benutzen, vorher aber unbedingt abspeichern. Ist der Waterskin in Position, braucht man wieder den Bellow, und schon sind alle Elementals gefangen.

Nun braucht man nur noch zu warten, bis die Karawane loszieht. Wenn Omar in dem Inn ist, sollte man sich setzen und ihn ausfragen. Am Tag der Abreise geht alles

automatisch, und man kann sich in Ruhe die Bilder anschauen (he,he,he).

In Raseir angekommen, geht man gleich ins Inn. Dort spricht man mit dem Mann am Tisch. Dann kann man sich noch ein wenig in der Stadt umsehen. Man sollte darauf achten, daß man die Karte nicht benutzen kann. Auch kann man nur nachts schlafen. Am nächsten Morgen sollte man direkt zum Brunnen gehen. Leider kann man dort nicht mehr eingreifen. Wenn man dann zurückgeht, sollte man der Person folgen. Natürlich bietet man seine Hilfe an. Der Spiegel, den man bekommt, ist sehr wichtig. Nun geht man wieder schlafen. Wenn man verhaftet wird, landet man nach einiger Zeit im Gefängnis. Dort öffnet man mit dem Zauberspruch "Open" die Zelle. Auf dem Tisch liegt das gesamte Equipment, das man sofort nimmt. Den großen Stein kann man wegstoßen. Dahinter versteckt sich ein Geheimgang, den man auch gleich benutzt.

Man landet auf irgend einer Straße, wenn man ein wenig läuft, stößt man auch gleich auf einen Mann, der behauptet, dein Freund zu sein (Freund? he, he, he).

Steht man endlich vor dem Tor, sollte man den Spiegel benutzen. In der Höhle wäre es wohl nicht schlecht, wenn man eine Lampe benutzt. Über den Fluß gelangt man, wenn man dicht am Wasserfall steht und dann einfach auf das Treibholz springt. Kurz vor dem Bildende sollte man noch einmal springen. Das Loch in der Wand kann man schließen, wenn man die lockeren Steine ein wenig anstößt.

Dann auf dem oberen Weg weitergehen. Bei den Vulkanen muß man schnell vorbeigehen. Beim Abgrund über die Kante gehen und gleich Levitation anwenden.



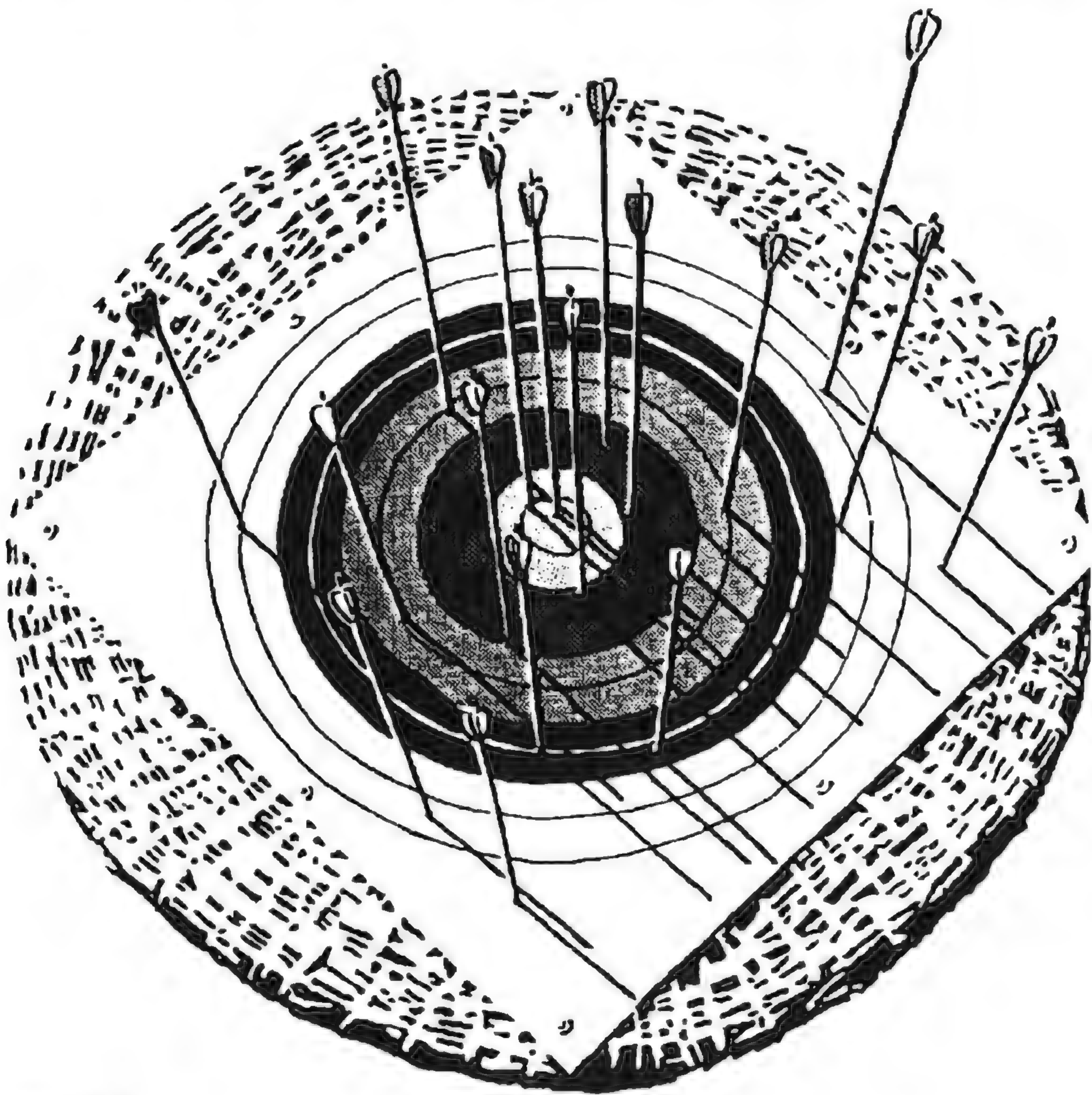


Quest for Glory II

Die Antwort auf die Frage lautet: Daoud. Ab durch die Tür, in dem Raum nichts anfassen und durch die nächste Tür gehen. Im Raum bis zur Spitze gehen und die Statue nehmen. Doch leider kommt uns unser Freund zuvor und sperrt uns ein. Macht nichts, wieder hinab gehen, den Ring nehmen, das ist das blinkende Licht. Man läßt sich die drei Wünsche erfüllen und steht vor dem Palast in Raseir. Im Schatten der Säulen geht man unter die Fahne, spricht wieder Levitation und steigt auf den Balkon. Nun ab in den

Palast und warten, bis nur noch der Hauptwächter im Saal ist. Dann den Zauberspruch "Calm" anwenden (bin mir zwar nicht mehr so sicher). Dann Levitation sprechen, zur Treppe rennen, Trigger- und Openspruch an der Türe anwenden. Die Statue beseitigt man, indem man Trigger an ihr benutzt. Dann sollte man die noch freie Kerze umstoßen. Nun sollte man eigentlich den Zauberer killen, fragt sich nur, wie?

Wäre für Tips dankbar, sehr dankbar.





Rise of the Dragon

gelöst von Sebastian Thieber aus Bonn

IN DER WOHNUNG:

Zuerst sollte man sich den Computer anschauen und alle Nachrichten reinziehen. Das Photo sollte man sich auch einstecken. Nun nimmt man noch die Klamotten an sich, den Erste-Hilfe-Kasten und das Spray aus dem Bad und fährt dann zur City Hall.

IN DER CITY HALL:

Man sollte sich bei dem Blumenstand ein Bündel Rosen kaufen, das man nachher Caryn geben muß. In der City Hall selber kann man nur zu Caryn (vorerst zumindestens). Ihr gibt man die Blumen und macht noch ein Date mit ihr aus. Vom Blumenstand aus geht man nun nach rechts zu der Fabrik, die man sich mal anschauen

sollte (falls die MTZ-Produktion zu weit fortschreitet, einfach eine Bombe an die zweite Sicherung heften). Von hier aus kommt man noch zu einem alten Mann, der einem etwas erzählt. Danach sollte man erst mal wieder nach Hause fahren.

IN DER WOHNUNG:

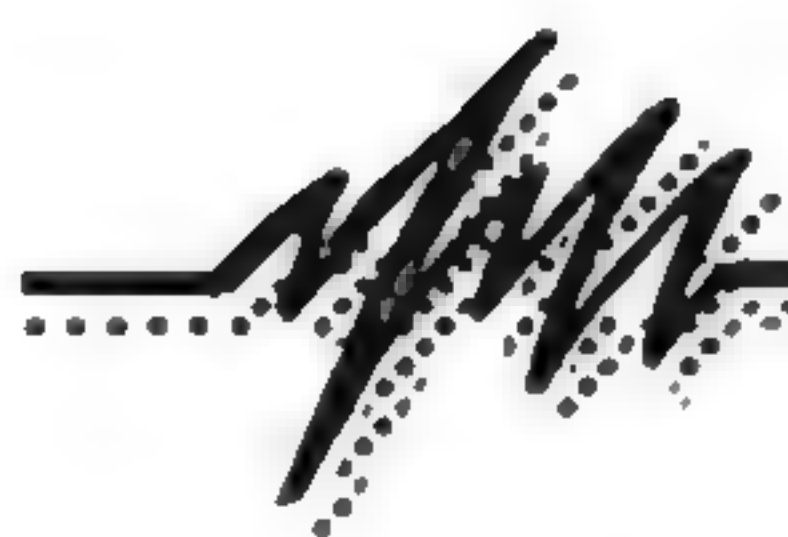
Dort öffnet man mit Hilfe der Schlüssel von Caryn den Schrank und nimmt sich die Bomben, den Stromtester und den Schokoladenriegel.

IM PLEASURE DOME:

Hier kommt man unbehelligt rein, da man seine Waffe noch nicht bei sich hat. Es lohnt sich eigentlich nur, mit einem zu sprechen, der an der Bar ganz hinten sitzt. Nachdem man eine Weile mit ihm geredet hat, fragt er nach "Hardware"; da man so etwas ja nicht hat, gibt man ihm den Schokoladenriegel und erzählt ihm dann etwas über Chandra und gibt ihm das Photo. In seinem Büro erfährt man nun die Adresse von einem gewissen Chen Lu. Nun noch einmal schnell zurück in die Wohnung, die Pistole (sie ist unter dem Bett) und das Magazin genommen und dann zu Chen Lu.

BEI CHEN LU:

Dem Sterben des Mannes sollte man nicht unbedingt zusehen (Zeitverschwendung). Man nimmt sich nun, nachdem man sich die Nachricht von seinem Vid-Phone angesehen, die ID-Card aus dem Phone und geht ins Wohnzimmer. Dort drückt man das rechte Auge des Drachen. Die Codenummer für den Tresor lautet: 0772. Wenn man jetzt noch Zeit hat, sollte man sich aus dem Bad das Drogenpäckchen nehmen und dann verschwinden (falls man vorher erwischt wird, ist das nicht so schlimm; man hat ja die ID-Card und kann



so jederzeit in die Wohnung rein). Die ID-Card und das Drogenpäckchen gibt man Caryn zur Analyse. Die chinesische Schriftrolle gibt man dem alten Chinesen, der einem dafür eine ganze Menge anderer Dinge gibt (die Panzerweste kann man nur anziehen, wenn man die Jacke vorher auszieht, der Stein hat weiter keine Bedeutung für einen, das Buch auch nicht, in dem Fortune Cookie steht ein Code, den man später noch einmal braucht).

BEI JOHNNY QWONG:

Hier kann man nur in den Gulli hinein. An dem Stromkasten legt man über das Schloß eine Bombe und entfernt sich. Danach kann man den Kasten öffnen. Nun kommt eine sehr schwierige Sequenz, da man auch noch gegen die Zeit (Ratten) kämpft. Zuerst nimmt man den roten Clip und befestigt ihn am Anfang des roten Kabels, danach befestigt man den blauen Clip am Ende des blauen Kabels, den gelben Clip befestigt man an dem zweiten Kabel von unten des unteren Kabelblocks links.

Falls man es beim ersten Mal nicht schafft, nicht gleich verzweifeln (man muß ziemlich genau arbeiten).

Den Ratten geht man am besten aus dem Weg, indem man nach jedem erfolgreich befestigten Clip absaved und nach draußen geht. Nun sollte man warten, bis Caryn den Laborbericht hat. Mit dem Video geht man nun zum Mayor und fragt nach einem Pass für die Armory.

IN DER ARMORY:

Hier nimmt man sich die Waffe und verschwindet wieder. Nun wartet man bis zum 4. August und begibt sich um 7:00 abends zum Holwood Reservoir. Vorher sollte man sich vergewissern, daß man

die Panzerweste an hat. Wenn die Typen anfangen zu schießen, muß man so schnell wie möglich alle abknallen und dann ins Hovercar steigen. Mit dem fliegt man nun zu den "Deng Hwang Enterprises".

DENG HWANG ENTERPRISES:

Vom Dach des Hauses sollte man zum Empfang gehen. Das Mädchen kann man auf zwei Arten außer Gefecht setzen:

1. Man sprüht ihr etwas Gas ins Gesicht, oder
2. Man sagt ihr, daß man sich an sie erinnere, wie schön es auf dem College war und ob sie nicht mit ihm einen Abend verbringen wolle. Auf beide Arten kommt man in den Kontrollraum.

Hier muß man sich wiederum beeilen. Der Code für den Sicherheitsalarm befindet sich auf dem Zettel des Fortune-Cookie (R=Red, Y=Yellow usw.). Wenn der Alarm ausgeschaltet ist, verschließt man den Break Room und schaltet die Lasersperre aus. Nun muß man wieder am Empfang vorbei, der aber kein Problem mehr darstellen sollte, wenn man den Strom ausgestellt hat.

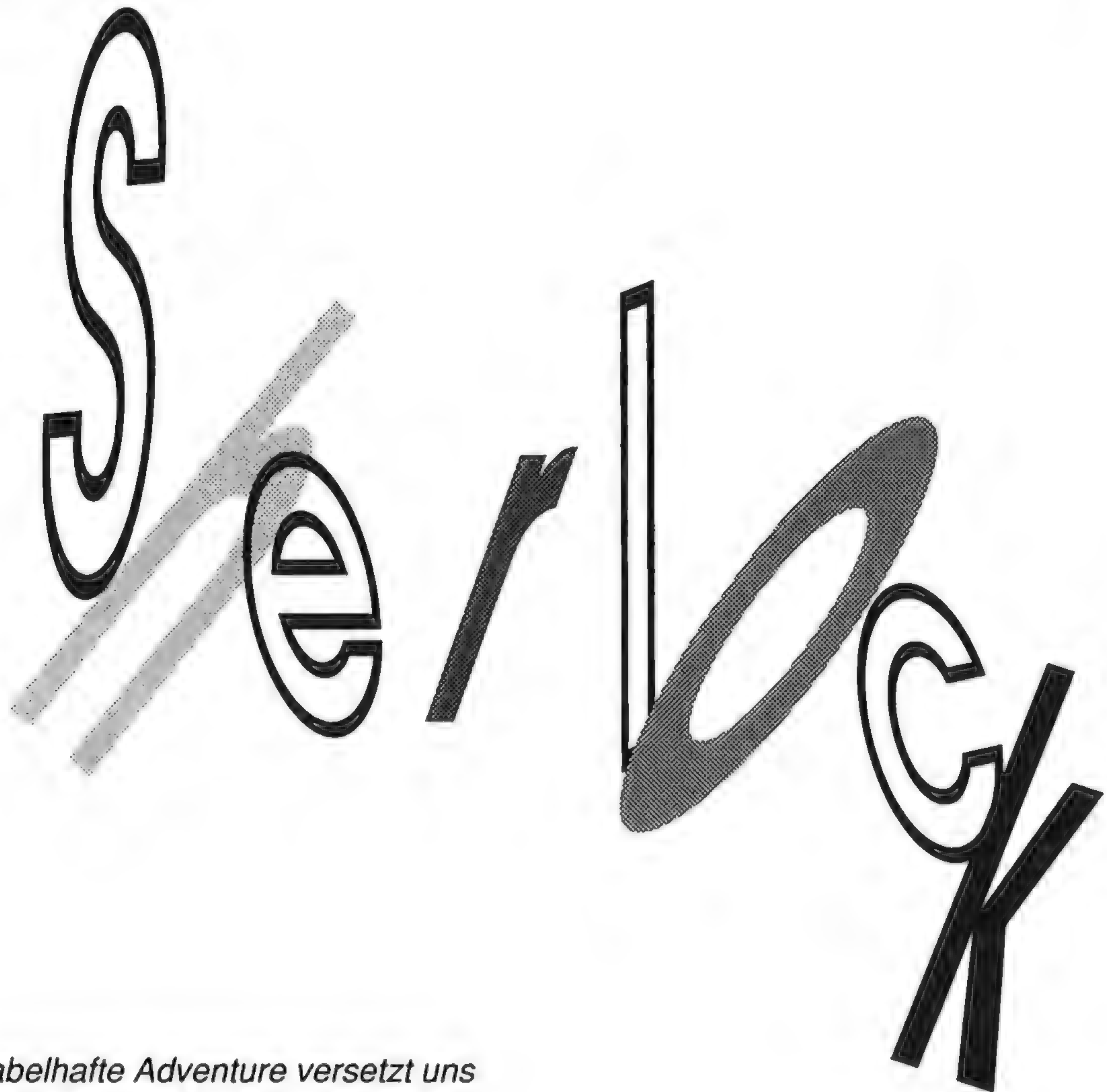
Nun schnell in den Janitor Room. Hier nimmt man sich den Schraubenzieher öffnet die beiden Kästen und schaltet den oberen Hebel aus. Mit dem Schraubenzieher öffnet man die Verkleidung des unteren Kastens und nimmt sich ein paar Kabel mit.

In dem Raum, wo Caryn festgehalten wird, hat man folgendes zu tun: Man legt die mitgebrachten Kabel über Caryn und zieht dann die Kabel aus ihrer Halskrause.

Jetzt folgt ein Actionteil, den man zur Not auch überspringen kann. Und somit wäre dieses Spiel nun auch kein Problem mehr.

Sebastian Thiebes





Dieses fabelhafte Adventure versetzt uns in das viktorianische London um 1887. Die Kronjuwelen ihrer Majestät wurden von unbekanntem Tätern geraubt, und so werden Sie in der Rolle des Dr. Watson beauftragt, den Dieben auf die Spur zu gehen und die Kronjuwelen bis Montagmorgen 9 Uhr an der Residenz ihrer Hoheit wieder abzugeben.

221B Baker Street:

Das Spiel beginnt am Samstag um fünf Uhr morgens. Sie stehen unmittelbar vor dem Haus des Meisterdetektivs. Um das Haus zu betreten, klopfen Sie an die Tür und werden von der Haushälterin hineingeführt.

Im Arbeitszimmer finden Sie Holmes; nehmen Sie die Zeitung (1 Punkt), und geben Sie sie ihm zu lesen. Von nun an zeigt sich dieser gesprächiger. Nach einiger Zeit erscheint ein Besucher und klärt einen über den Fall auf. Er hinterläßt Ihnen ein clue paper, dessen Auflösung Ihnen den ersten Hinweis gibt.

Die Lösung:

1. Westminster Abbey, 2. Elizabeth I.,
3. Sir Isaac Newton, 4. Henry V.



Holmes verläßt Sie jetzt und Sie können ungehindert in sein Schlafzimmer gehen. Dort nehmen Sie die Ampulle, welche Sie am besten gleich in Ihre Tasche stecken, die Lupe (1 Punkt) und die Lampe (3 Punkte). Aus dem anderen Raum, dem Arbeitszimmer, nehmen Sie den Tabak (1 Punkt) und die Pfeife (1 Punkt) mit, ebenfalls werden Sie im Parlour eine Streichholzschachtel finden (1 Punkt).

Vor dem Haus blasen Sie zweimal die Trillerpfeife, eine Droschke erscheint und bringt Sie an den gewünschten Ort (5 Punkte).

Westminster Abbey:

Vor der Westminster Abbey warten Sie bis 7:00 am, dann öffnet der Küster Ihnen die Tür. Gehen Sie in North Cloister, und nehmen Sie das Papierpaket (1 Punkt) und die Kreide (1 Punkt). Zurück im Nave legen Sie ein Papier aus dem geöffneten Paket auf den Grabstein von Newton, rubbeln mit der Kreide über das Papier und nehmen es wieder mit (rub the paper with the crayon). Auf dieselbe Art verfahren Sie mit einem neuen Papier auf den Grabsteinen von Elizabeth I. in der North Chapel und dem von Henry V. in der Confessor Chapel. Gehen Sie nun in die Evangelist Chapel, wo Sie alle drei Papiere über den Kerzen erwärmen und dann umdrehen (5 Punkte) ("heat the paper with the candle"). Wieder erhalten Sie Hinweise:

- 1. Papier:** a) London Bridge, b) 600;
- 2. Papier:** a) Trafalgar Square, b) Tower of London;
- 3. Papier:** a) Hinweis, daß man bis 9:00 Zeit hat, b) Hinweis auf die Figur Charles I.

Scotland Yard:

Wenn Sie Scotland Yard betreten, müssen Sie die Lampe andrehen. Gehen Sie in das Black Museum im Keller, und nehmen Sie sich aus dem Ruderboot des Captain Bligh das Ruder (1 Punkt).

Embankment:

Am Ufer der Themse sehen Sie ein Ruderboot liegen, dem ein Ruder fehlt. Klettern Sie hinein, und ("get into the boat") lichten Sie den Anker ("take the anchor"), dann ersetzen Sie das fehlende Ruder mit dem aus dem Black Museum ("put the oar into the oarlock"). Jetzt brauchen Sie sich nur abzustoßen ("launch the boat") und in Richtung Osten zu rudern ("rowe"). Unter der London Bridge werfen Sie den Anker, und genau um 8:40 am haben Sie Hochwasser, welches Ihnen hilft, das Moos unter der Brücke an sich zu nehmen. In dem Moos befindet sich ein Opal (5 Punkte), welcher Ihnen, mit der Lupe betrachtet, ein Passwort ("Swordfish") verrät, welches Sie später noch brauchen werden. Rudern Sie nun zurück zum Embankment und klettern Sie an Land.

Houses of Parliament:

Hier finden Sie den Clock Tower. Steigen Sie hinauf, und stecken Sie sich die "Cotton balls" aus der blauen Flasche in die Ohren. Sobald Big Ben die volle Stunde ankündigt, schwingt das Uhrpendel auf Sie zu, aber erst beim zweiten Versuch können Sie den "Sapphire" nehmen, der am Pendel befestigt ist. Betrachten Sie den Stein ebenfalls durch die Lupe, und Sie finden einen Hinweis auf 2:00 am. Jetzt wird Holmes Ihnen einen Ring geben, den Sie gut aufbewahren müssen (5 Punkte/1 Punkt). Verlassen Sie jetzt den Clock Tower.





Covent Garden:

Am Covent Garden angekommen, werden Sie auf ein junges Mädchen aufmerksam, welches von Menschen umringt ohnmächtig am Boden liegt. Nehmen Sie Ihr Stethoskop aus Ihrem Hut, und setzen Sie es auf ("wear the stethoscope") (1 Punkt). Untersuchen Sie nun das Mädchen ("listen to the girl with the stethoscope") mit dem Stethoskop. Wenn ihr Herzschlag zu langsam ist, geben Sie ihr die gelbe Tablette aus der braunen Flasche in Ihrer Tasche. Ist er zu schnell, geben Sie ihr die orangefarbene Tablette aus der blauen Flasche. Das Mädchen erwacht und steckt Ihnen eine Blume an (5 Punkte), deren Bedeutung Sie später erfahren werden.

Madame Tussauds:

Sobald Sie das Museum erreicht haben, müssen Sie sich von Ihrer Lampe trennen. Stecken Sie nun den Tabak in die Pfeife, und entzünden Sie ihn mit dem Streichholz aus der Streichholzschachtel. Legen Sie nun das Streichholz ab (1 Punkt), und passieren Sie den Sicherheitsbeamten. Begeben Sie sich in die Chamber of Horrors und betrachten sich die Figuren.

Die Statue von Fakes enthält eine Fackel und die Charles des I. eine Axt. Entzünden Sie nun an der Pfeife eines der restlichen Papiere, und nehmen Sie die Fackel, welche gleich entzündet werden sollte. Schlagen Sie nun Charles I. mit seiner Axt den Kopf ab, und schmelzen Sie ihn über der Fackel ("melt the head with the torch"). Sobald dieses geschehen ist, erscheint ein Smaragd (5 Punkte), welcher unter der Lupe betrachtet den Hinweis "20/6/87" gibt, was Sie veranlassen sollte, einen kurzen Blick auf Ihre dem Spiel beiliegende Zeitung zu werfen.

Birdcage Walk:

Hier treffen Sie einen Verkäufer, welcher Ihnen ein Teleskop anbietet. Handeln Sie ihn auf 19 Shilling herab, und bezahlen Sie mit der Pfundnote, worauf er Ihnen einen Shilling zurückgibt, welchen Sie unbedingt aufbewahren sollten (1 Punkt).

Pinchin Lane:

Begeben Sie sich in den Pet Shop, und bitten Sie den Sherman um eine Taube. Er wird Ihnen widerwillig eine geben, die Sie mitnehmen (1 Punkt).

Trafalgar Square:

Am Trafalgar Square betrachten Sie Admiral Nelson genau durch das Teleskop und Sie werden sehen, daß er einen Rubin trägt. Zeigen Sie nun der Taube den Rubin, und bitten Sie sie, ihn für Sie zu holen ("show the ruby to the pigeon", "ask the pigeon to get the ruby", "set the pigeon free"). Rufen Sie nun eine Droschke, und fahren Sie in die Pinchin Lane zurück. Dort fragen Sie Sherman nach der Taube, und er wird Ihnen den Rubin geben (5 Punkte).

Bank of England:

Nachdem Sie die Bank erreicht haben, bestechen Sie den Wächter mit den Edelsteinen, welche Sie bis jetzt gesammelt haben (3 Punkte). Geben Sie Wiggins den Shilling, und tragen Sie ihm auf, Ihnen den Schlüssel zu stehlen (1 Punkt). Jetzt können Sie die Bank betreten und den Tresor suchen. An diesem setzen Sie das Stethoskop an und hören, während Sie die Kombination drehen (3 Punkte).

"Clunk" - falsche Richtung; "Whirr" - richtige Richtung; "Click" - Richtung wechseln. Schließen Sie im Tresorraum die Box 600 auf, und nehmen Sie den Topas. Untersuchen Sie ihn mit der Lupe (5 Punkte).



Der Stein gibt Ihnen den Hinweis "Bar of Gold". Beim Verlassen der Bank sollte es Sie nicht weiter stören, wenn Holmes entführt wird, wir treffen ihn später wieder.

Diogenes Club:

Hier empfängt Sie der Butler, welchen Sie höflich nach Mycroft Holmes fragen. Sobald er wiederkommt, geben Sie ihm den Ring, welchen Sie von Holmes bekommen haben. Jetzt erscheint Mycroft Holmes und gibt Ihnen das Passwort, mit welchem Sie in den Tower gelangen (1 Punkt). Dieses Passwort variiert von Spiel zu Spiel.

Tower of London:

Am Tower angelangt, suchen Sie den Byward Tower und begrüßen den Wächter mit dem Passwort. Dieser gibt daraufhin den Weg in den Tower frei (3 Punkte). Gehen Sie in den Jewel-Room, und nehmen Sie die Keule, mit welcher Sie das Faß im Torture-Room öffnen ("knock on the bung with the mace") (1 Punkt).

Gehen Sie nun in den Torture-Room, und schlagen Sie den Spund mit der Keule aus dem Faß heraus. Bitten Sie nun Wiggins, den im Faß befindlichen Granat herauszuholen und ihn Ihnen zu geben. Durch die Lupe betrachtet, gibt uns der Granat den Hinweis "Give me to Akbar!".

Im Dungeon finden wir eine Rüstung, die wir für den folgenden Spielverlauf tragen sollten. Geplagt von dem Gewicht der Rüstung schleppen Sie sich also in das Inside Traitors Gate, wo Sie noch das Paddel finden (1 Punkt). Hier ziehen Sie nun an der Kette (1 Punkt) und gelangen über das Tor an das Themseufer, wo Ihr Boot liegt, mit welchem Sie zurück zum Embankment rudern.

Am Ufer können Sie dann die Rüstung wieder ausziehen und eine Droschke besteigen, die Sie in die Swan Lane bringt.

Swan Lane:

In der Swan Lane finden wir die "Bar of Gold". Bevor Sie jedoch die Bar betreten, wäre es nützlich, die Ampulle in den Hut zu legen und diesen wieder aufzusetzen. Um von dem Denkeeper beachtet zu werden, müssen Sie bis Montagmorgen 2:00 warten, dann geben Sie ihm das Passwort "Swordfish", woraufhin er Akbar holt, welchem Sie den Granat geben (5 Punkte).

Akbar führt Sie in das Versteck der Diebe. Hier finden Sie neben dem Anführer Moriarty auch Holmes und die Kronjuwelen.

Jetzt nehmen Sie den Hut ab und ergreifen die Ampulle. Wenn Sie nun die Luft anhalten ("hold the breath"), können Sie ungehindert die Ampulle öffnen, deren Inhalt als Gas ausströmt und die Diebe betäubt. Nun binden Sie Holmes los, fesseln die Diebe und nehmen die Juwelen an sich (10 Punkte). Länger können Sie die Luft nicht anhalten und werden auch ohnmächtig.

Sobald Sie wieder bei Sinnen sind, nehmen Sie noch die Trillerpfeife und die Schlüssel, welche auf dem Tisch liegen. Die Tür, welche Sie mit dem Schlüssel öffnen, führt auf die London Bridge.

Fahren Sie zum Buckingham Palace, und überreichen Sie dem Wächter die Kronjuwelen (1 Punkt).

Mit den erreichten 100 Punkten haben Sie das Adventure gelöst. Herzlichen Glückwunsch!

Marc Chr. Wedekind



Space Quest IV



*Hier ist die Lösung zu "Space quest IV",
eingesandt von Frederik Spiegelhalter,
Heidelberg.*

Auf Xenon geht man nach links und durchsucht den Gleiter, man findet im Handschuhfach ein P.T. (Pocketterminal).

Dann geht man nach oben, wo ein Schrott-Panzer steht, in dem "Panzer" findet man einen kleinen Zylinder, den man aber wieder zurücklegt, weil der Zylinder sehr gefährlich ist. So, nun wieder zurück zum Gleiter.



Dann geht man ganz nach rechts und nimmt das Seil, dann muß man sich schnell am Gebäude verstecken, sonst kann man Ärger bekommen. Aus dem Versteck, am Gebäude, legt man das Seil aus, um den Hasen zu fangen. Wenn man den Hasen gefangen hat, schaut man sich den Hasen mal genauer an und findet eine Batterie, die man in den P.T. steckt. Jetzt geht man hoch und klickt mit der Hand den Gulie an. Unten nimmt man das Glas auf dem Tisch und hebt die Matte hoch. Dann bekommt man einiges erzählt.

Jetzt öffnet man die Tür links und kommt dann in die Röhren. Man geht hoch, links und dann gleich wieder runter. Man wird von einer grünen Säure verfolgt. So, nun nimmt man das Glas und füllt etwas von der Säure ab, dann geht man nach links, in den Gang und klickt dann mit der Hand die Leiter an.

Wenn das Raumschiff gelandet ist, geht man schnell zum Schiff und versteckt sich im Landegestell. Wieder gelandet, geht man nach links und steigt dann in den kommenden Zeitshuttle. Man schreibt sich den Code auf, der angezeigt wird, jetzt gibt man die ersten 2 senkrecht ein und dann die beiden letzten. Man kommt dann in ein Gebirge auf dem Planeten Estros.

Jetzt geht man ganz nach links und dann die Wendeltreppe runter und wartet auf die Time Police. Wenn sie da ist, geht man zu seinem eigenem Schiff und dort die Treppe runter. Man wird dann von einem Vogel geschnappt, der einen in sein Nest bringt. Den nachkommenden Polizisten untersucht man und nimmt dann den Kaugummi mit. Man öffnet das Papier mit dem Kaugummi. Jetzt geht man unten rechts aus dem Nest.

Nun kommt ein Augenschmaus. Wenn sie fertig geredet haben, steigt man ins U-Boot. Wenn man in Station der "Latex Babes" ist, wird man am Stuhl festgeschnallt. Wenn das Seemonster kommt und die Fesseln geöffnet hat, dann drückt man mit der Hand auf den linken roten Knopf an der Stuhllehne. Wenn man rechts an den Gasflaschen steht, dann nimmt man mit der Hand eine Gasflasche und schmeißt sie dem Seemonster ins Maul.

Nachdem das Monster erledigt ist, geht man mit den Mädels zum Shopping im "Galaxy Galleria Shopping Mall". Man nimmt die Kreditkarte, die eines der Girls verliert. Dann geht man in den "Big and Tall" Shop und kauft sich eine neue Hose. So, jetzt zum "Monolight Burger" und um Arbeit fragen. Mit dem Geld, was man hat, und dem, was man bei "Monolight Burger" verdient hat, geht man jetzt zu "Sacks".

Auf dem Weg zu "Sacks" sollte man am Eingang zum "Galaxy Galleria Shopping Mall" die Zigarre mitnehmen, die der Manager vom "Monolight Burger" weggeworfen hat. Bei "Sacks" muß man sich die Kleidung sehr genau anschauen, bevor man bedient wird. Wenn man die Frauenkleidung hat, geht's zum Geldautomaten, und mit der Kreditkarte räumt man das Konto leer.

Dann geht man in den Softwareladen und kauft sich im Wühltisch das Hint Book zu SQ IV (man sollte das Hint Book genau anschauen und lesen, es gibt wichtige Tips), dann geht man raus und geht zum "Radio Shock" und kauft sich im Cadalog, bei Electronic Gadgets, den "PocketPal Connector" für 1999 Buckazoids.





Man nimmt irgendeinen Connector, welcher der richtige ist, weiß man erst später, aber man kann den Connector umtauschen.

Dann geht man wieder zu "Sacks" und wechselt die Kleider. Nun zur Spielhalle gehen und Astro Chicken spielen, bis der Kasten kaputt ist. Dann geht man zum rechts hinten stehenden Automat. Da kommt die Time Police, wenn der eine draußen ist, dann geht man nach rechts zum Eingang gegenüber des Softwareladens. So, nun wird es gefährlich: Man geht ins "Skate-o-Rama". Man wird dann von der Time Police beschossen. Man schwebt hoch zum "Dome" (nächsten Screen), und dann schwebt man ganz nach links und wartet dann auf die Time Police.

Wenn sie da ist, dann aber schnell runter und die Skatebahn verlassen. Dann geht man nach rechts in die Spielhalle. Wenn man alles richtig gemacht hat, dann ist in der Spielhalle keine Time Police mehr. Man schnappt sich den Zeitshuttle und schreibt sich den Code wieder auf. Dann gibt man einen Code ein, deren erster Teil im Hint Book und der zweite Teil auf dem Papier mit dem Kaugummi steht und auf nach Space Quest I zu den "Monochrome Guy's".

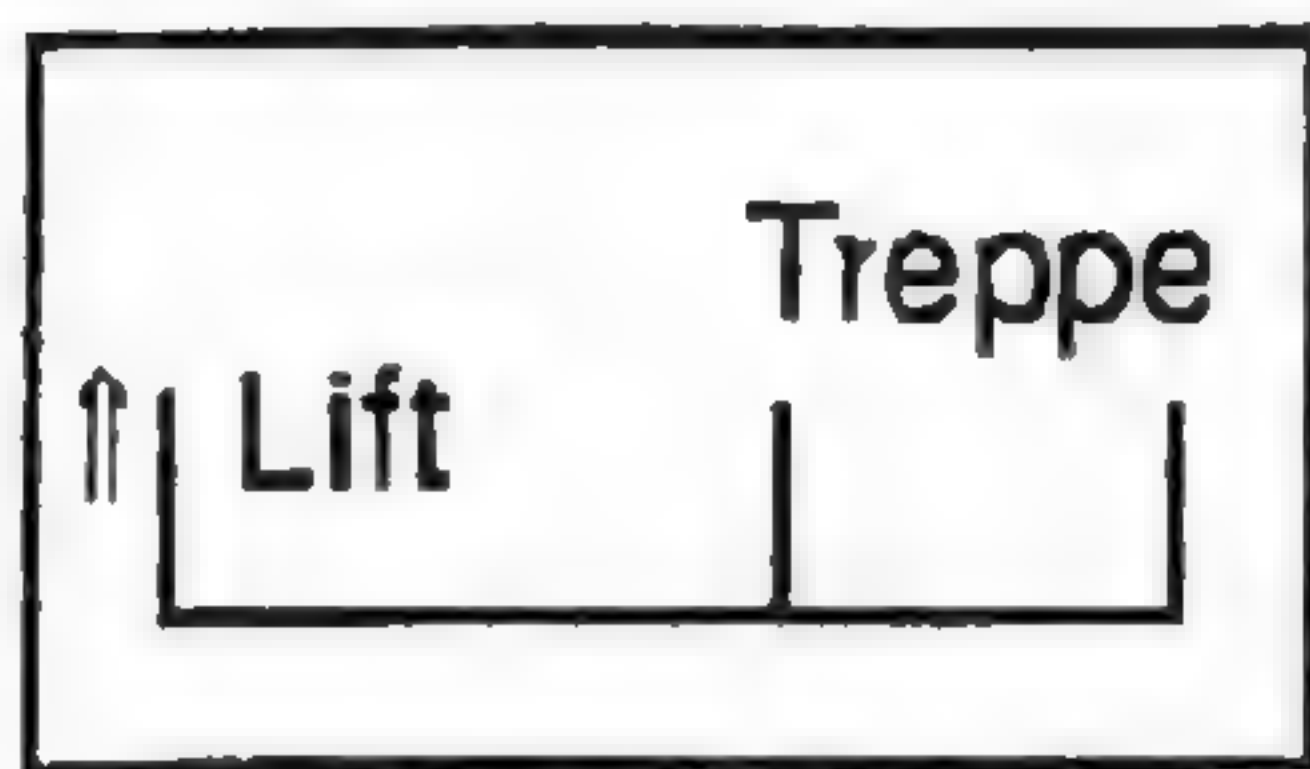
Man geht runter in die Bar und redet dort mit dem Monochrome Guy's, die einen nicht leiden können (Roger Wilco ist in Farbe, die nicht) und einen rausschmeissen. Aus Wut tritt man die Sand Bikes der Monochrome Guy's um, die sofort aus der Bar stürzen und mit ihren Bikes wie wild durch die Gegend brausen.

Man geht schnell zur Bar zurück und wartet, bis einer der Monochrome Guy's mit seinem Sand Bike kommt, und springt dann schnell zur Seite.

Jetzt in die Bar gehen, auf der Theke nimmt man die Streichhölzer mit. So, jetzt schnell zum Timeshuttle, aber Vorsicht vor den Monochrome Guy's auf ihren Bikes. Im Shuttle gibt man den Code ein, der einen zurück nach Xenon bringt (man hat sich doch hoffentlich den Code aufgeschrieben!).

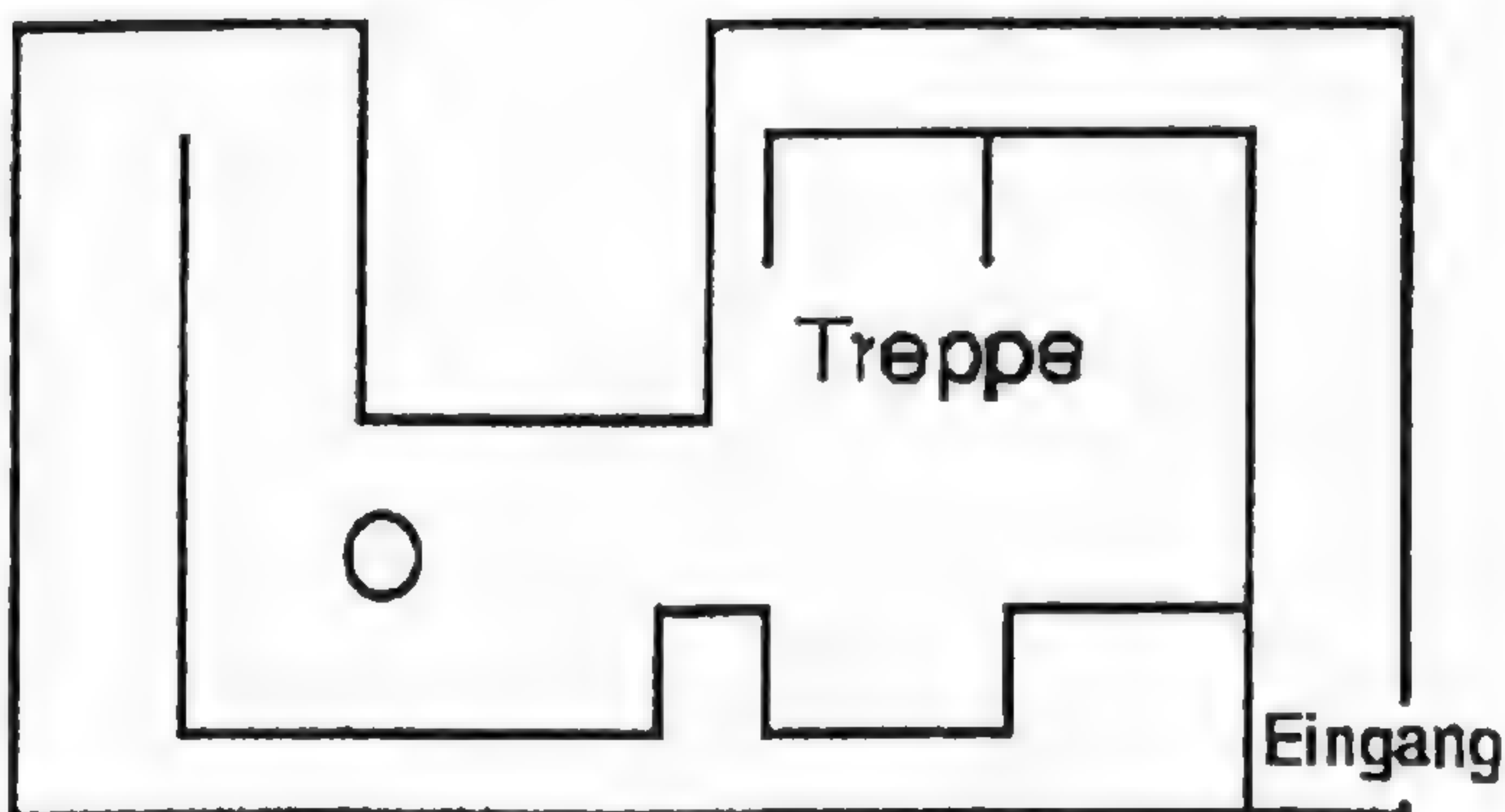
Auf Xenon geht man ganz nach rechts und schüttet die Säure in das Codeschloß. Da kommt noch ein zweites Codeschloß. Jetzt zündet man mit den Streichhölzern die Zigarre an und pustet den Rauch in den Gang. Nun kann man die Laserstrahlen sehen, die den Gang sichern. Nun probiert man so lange, bis man den Code gefunden hat (Es könnten 345 Grad, 213 Grad und 111 Grad sein [so bei mir]).

So, nun noch den PocketPal Connector in das Pocketterminal stecken. Hinter dem Gang ist ein Labyrinth, und man muß hier sehr schnell sein, sonst ist man sehr schnell tot. Im Labyrinth kann man testen, ob der Connector paßt, wenn nicht, ist es nicht schlimm, man schaut sich den Connector an und dann zurück zum Timeshuttle und dort den Code eingeben, der einen nach "Galaxy Galleria Shopping Mall" bringt. Dort zum "Radio Shock" und den Connector umtauschen und zurück nach Xenon.

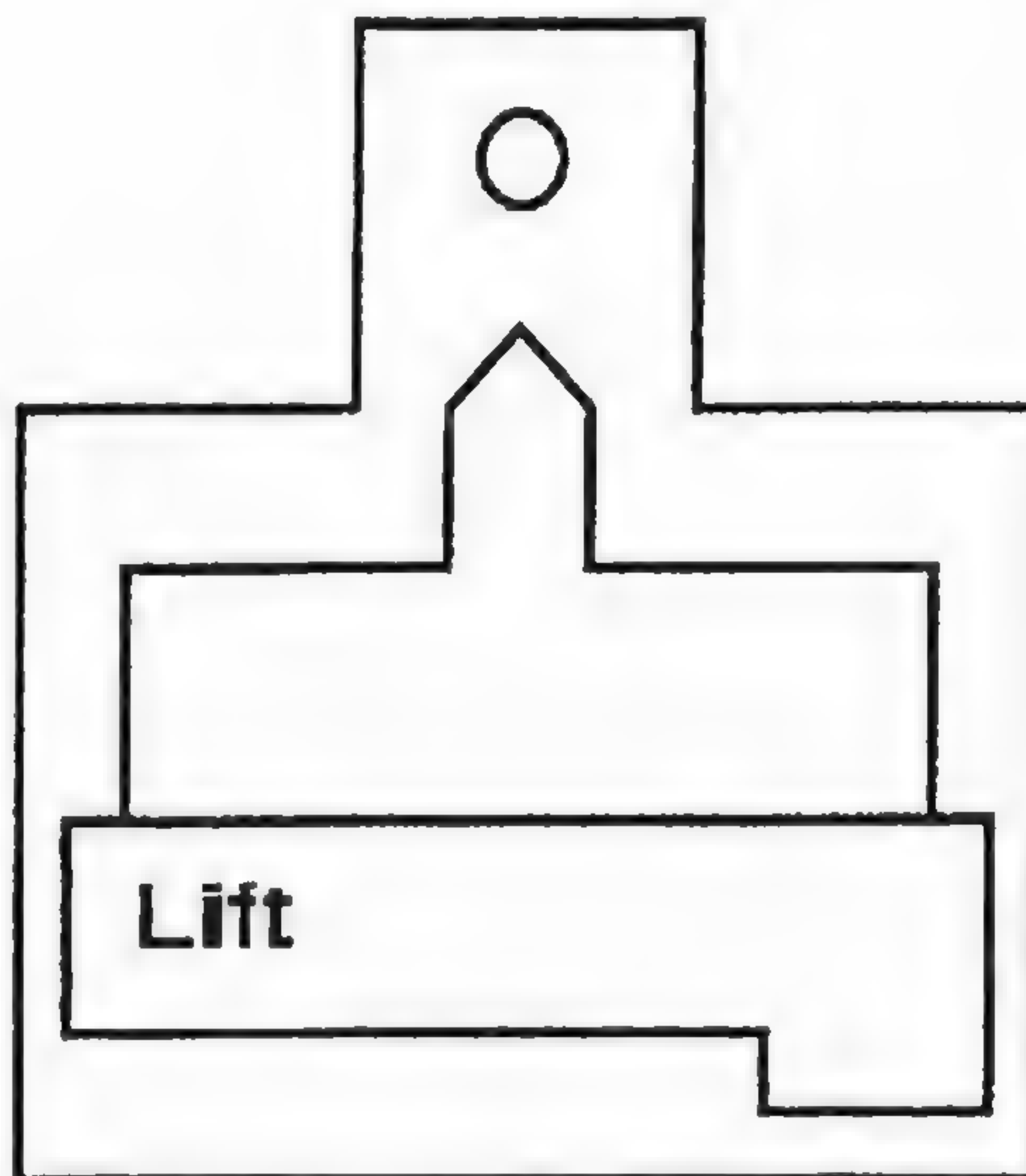


1. Ebene

2. Ebene



I/O Plattform



3. Ebene

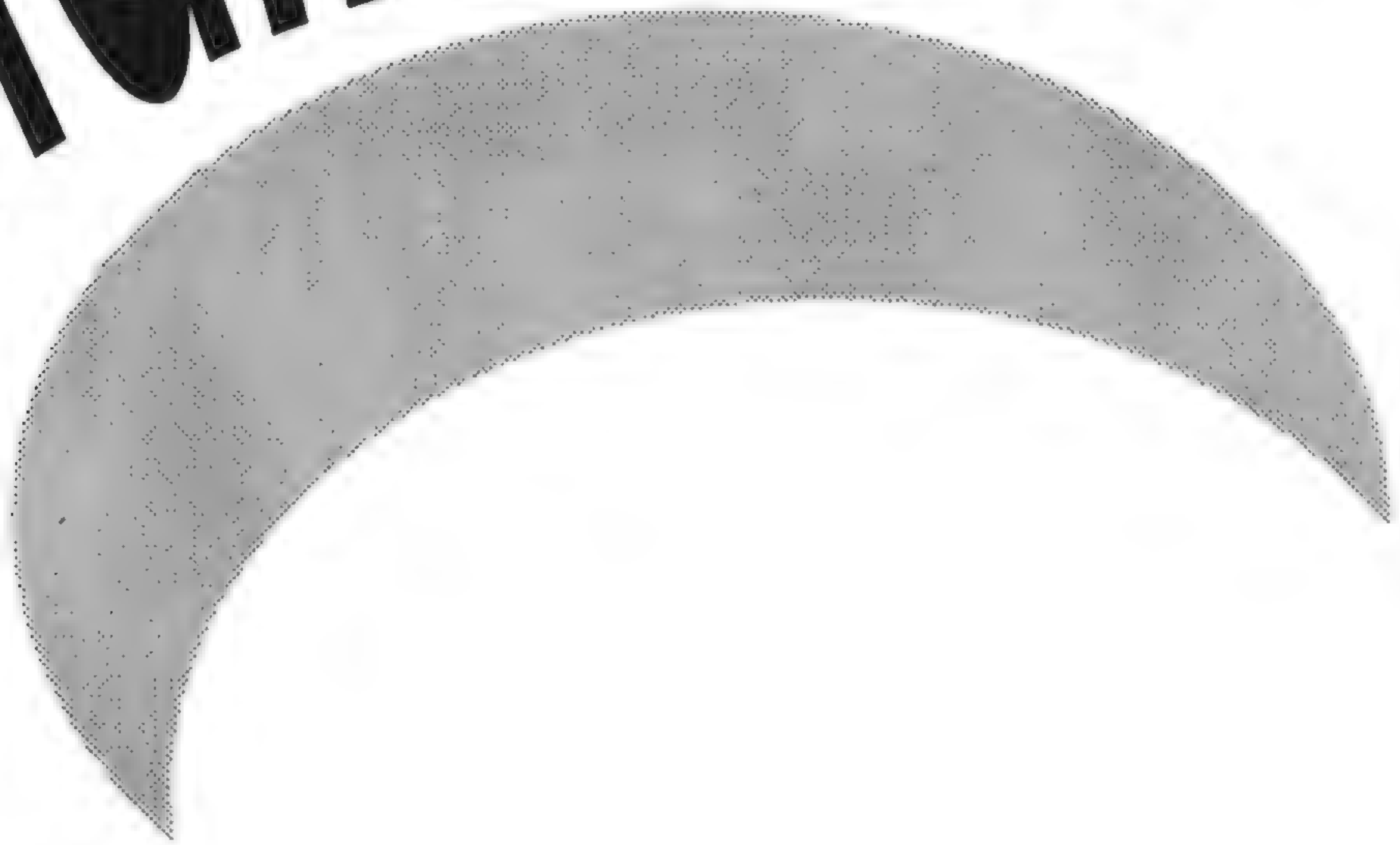
Der Weg durch das Labyrinth ist: Man geht geradeaus, dann links und die Treppe runter und dann nach links in den Fahrstuhl, nun geht man den unteren Gang entlang und im anderem Screen nach oben und im zweiten zurück zum Fahrstuhl, dann wieder den ganzen Weg zurück und am Ende nach links. Am Ende des Ganges ist ein Raum mit einer großen Tür, die ein Codeschloß hat (den Code für die Tür findet man im Hint Book). Wenn man die Tür geöffnet hat, geht es in den Computerhauptsraum. Dort löscht man das Gehirn und die Roboter des Computers. Jetzt geht man schnell zurück zum Fahrstuhl und fährt hoch (unterwegs sollte man das P.T. zweimal benutzen). Dann läuft man einfach nach oben.

So, nun muß Roger Wilco gegen seinen Sohn kämpfen, der eine Disk in den Abgrund geworfen hat. Man muß so lange kämpfen, bis der Sohn wieder im Strahl steht. Dann klickt man mit der Hand die Leiter an und holt die Diskette. Diese steckt man in den Pult, das aus dem Boden kommt. Jetzt drückt man "Disk Upload", "Beam download", "Beam upload". So das war's, Space Quest IV ist gelöst, es fehlen 11 Points, aber ein bißchen könnt ihr ja auch noch suchen.





Stationfall



Hier haben wir eine Lösungshilfe zu dem Infocom-Adventure STATIONFALL von unserem Leser Alex Moro.

Was es zu beachten gibt:

Nahrungsmittel und Licht gut einteilen, die Thermoskanne zuerst austrinken; wenn man müde wird, geht man in ein Bett und wartet einmal; wird man von einem "Welder" angegriffen, sollte man den Raum verlassen. Wenn man von Plato bedroht wird, muß man Floyd um Hilfe bitten. Man kann sich auch im Dunkeln bewegen.

Nun der Spielverlauf: Zum "Robot Pool" gehen, Dokument in Schlitz stecken, Zahl 3 eintippen, zum Raumlaster gehen, Formular in den Schlitz, Kurs mit Hilfe der

Tabelle des "Assignment Completion Form Qx-17-T" einstellen und warten. Bei der Station angekommen, das "Survival Kit" nehmen und öffnen, zur "Printing Plant" gehen, Dokument aus dem Papierkorb nehmen, Bohrmaschine im Nebenraum nehmen, gefundenes Dokument in der Wäscherei in den Bügelautomat stecken, Bügelautomat einschalten (Vorsicht!), Formular wieder mitnehmen, Stempel unter dem Bett des Kommandanten hervornehmen.



Jetzt wird das Formular abgestempelt ("Validate Form"), Formular in den Schlitz an den Verbindungspunkten der Module stecken, diese öffnen sich nun, im "Greasy Straw" und in der "Grocery" befinden sich ebenfalls Nahrungsmittel, den Helm mit der Lampe aus dem "Field Office" holen, beim Friseur den Spiegel zerschlagen und die Platinfolie herausnehmen.

Das Roulette im Casino drehen, aus dem Spint im "Flop House" den Raumanzug mitnehmen, die ID-Karte mit der Maschine im Shadys dann manipulieren, indem man die 10 eingibt. Jetzt kann man damit alle Türen öffnen. Das Gewehr aus der "Armory" nehmen und damit das Schloß an der Kiste im "Loan Shark" aufschließen, Münze herausnehmen, das Ballontierchen befreien, Spraydose aus dem "Pawn Shop" mitnehmen, dem Strauß bei "Doc Schuster" muß man das Futter zeigen.

Vom Broadway bis zur "North Junction" wird in jedem neuen Raum die Spraydose benutzt, von der "North Junction" in das "PX" gehen, dort die Münze einwerfen und einen Timer auswählen, nun bleibt der Timer stecken, deshalb muß man auf den Strauß steigen, nun dem Strauß das Futter geben, dem Ballontierchen das Futter zeigen, das Ballontierchen in die Kapelle führen, mit dem Schalter, der in der Kanzel verborgen ist, das ewige Licht ausschalten und das Ballontierchen ergreifen, dadurch kommt man an den Stern, in dem sich eine Diode befindet, mit der man den "Detonator" reparieren kann.

Im "Robot Pool" muß man Floyd sagen, daß er den Bohrer aus der Desinfektionskammer nehmen soll; mit dem mittleren Bohrer in der Bohrmaschine wird nun ein

Loch in den Safe des Kommandanten gebohrt, nun den Detonator mit dem Timer verbinden, im Storage sieht man mit der Lampe eine "Jammer", auf ihm muß man die Frequenz 710 einstellen. Damit der Jammer auch funktioniert, muß man den Schaltkreis, der im "Astro Lab" liegt, mit dem Jammer verbinden.

Nun geht man in den Junk Yard und zieht dort den Raumanzug und die Schuhe an. Jetzt betritt man durch die Airlock den Weltraum, den dort gefundenen Sprengstoff legt man in die Thermoskanne und verschließt diese.

Jetzt ab zum Safe des Kommandanten, die Kanne öffnen und das Dynamit in das Loch stecken, den Detonator anschließen und den Timer auf 1 setzen, nun schnell in Deckung gehen, bis man die Explosion hört, zurückgehen und den Schlüssel nehmen, mit dem "Jammer", der Folie, dem Gewehr, der Lampe und dem Schlüssel geht man ganz nach oben in den "Dome", dort ist der Kasten.

Nach der Explosion muß man aber alles wieder aufsammeln. Nun das Gitter öffnen und sich in den Luftschacht begeben, das untere Gitter mit einem harten Tritt beseitigen. Jetzt die Maschine mit dem "Jammer" ausschalten. Sobald der Gabelstabler zwischen den Maschinen ist, den Jammer sofort ausschalten, nachdem sich die Maschinen zerstört haben klettert man nach oben. Nun muß der schlimmste Befehl eingegeben werden: Shoot Floyd (snief, snief...).

Zum Schluß muß man die Pyramide, die Floyd auf dem Gewissen hat, mit der Platinfolie bedecken.

Und das war's dann...





Turrican



*Hier ist die Lösung zu Turrican II von
Danny Kunstmann, Rösrath*

Zuerst einige Tips:

Wenn sehr viele Gegner auf dem Bildschirm sind, entweder Line-shot oder Rundumschuß einsetzen.

Den Kreisel häufig einsetzen, besonders dann, wenn man nur noch wenig Energie hat.

Für das gesamte Spiel ist ein starker Laser am besten.

Level 1 - 1:

Nach dem Start immer nach rechts gehen und die beiden Extraleben holen. Danach durch den Wasserfall nach unten springen. Nun immer nach rechts gehen und in der letzten Höhle das Extraleben holen. Danach durch den Schacht nach oben. In der Mitte des Schachtes zwar das Extraleben, aber nicht den Abprallschuß aufnehmen. Nachdem man den Endgegner erledigt hat, durch den Schacht nach oben und nach links.



Nun tauchen häufig kleine Geschütze auf, die einen verfolgen. Hier ist der Kreisel sehr nützlich. Hat man am Ende der Strecke die beiden Extraleben in der oberen Höhle aufgesammelt, die ganze Strecke wieder zurück gehen. Hinter dem Schacht nach rechts gehen und sich einfach herunterfallen lassen. Die beiden Extraleben erhält man, indem man oben in der vorletzten Höhle nach rechts geht und sich durch den Schacht fallen läßt.

Level 1 - 2:

Wenn man hier nach rechts geht, sinken unter einem plötzlich manche Steine weg. Diese sind auf der Karte mit einem x gekennzeichnet. Um an die beiden Extraleben zu kommen, muß man zuerst die Kugeln abschießen. Danach fallen sie von alleine herunter. Wenn man rechts durch den Schacht nach unten springt, immer nach rechts steuern. Dann landet man auf einem Felsen und kann von da aus nach oben klettern und das Extraleben holen.

Wenn man wieder nach unten kommt, trifft man ab und zu auf etwas größere, braune Gegner. Diese erledigt man am besten als Kreisel. Um an die vier Extraleben in der oberen Höhle zu kommen, muß man zuerst das Raumschiff abschießen. Jetzt gibt es auf dem Weg zum Ausgang nur noch ein Extraleben (Karte).

Level 2 - 1:

Nach dem Start zuerst nach oben zu den beiden Bonusblöcken gehen. Danach einfach immer weiter nach unten gehen. In diesem Level gibt es nur ein Extraleben (Karte). Den großen Fischen am besten ausweichen, es sei denn, man hat einen starken Laser.

Level 2 - 2:

Nach dem Start mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Jetzt trifft man häufiger auf große springende Bälle, die unter Beschuß immer kleiner werden. Hier hilft manchmal der Kreisel. Die oberen Extraleben erreicht man leicht, die unteren nur, indem man sich durch den Schacht fallen läßt. Hat man vier Extraleben, muß man weiter nach rechts gehen und mit Hilfe des Windes im Schacht nach oben springen.

Oben angelangt, zuerst nach links, das Extraleben holen und dann nach rechts in Richtung Ausgang. Hat man den Endgegner erledigt und springt nach unten, dann sind links und rechts zwischen den Bienenwaben je ein Extraleben versteckt. Unten angelangt, rollt man als Kreisel links den Gang entlang und sammelt die Extraleben ein. Danach muß man wieder durch den Schacht nach oben und kann nun endgültig zum Ausgang.

Level 3 - 1:

Nun fliegt man mit einem Flugzeug. Eine Karte ist hier nicht notwendig, da man automatisch zum Ausgang kommt. Es ist hier vorteilhaft, wenn man ständig schießt. In diesem Level erhält man auch oft die Gelegenheit, seinen Laser zu erweitern.

Level 3 - 2:

Hier wird es sehr eng. Es muß genau geflogen werden. (z. B. wird man an einer Stelle so dicht an die Wand gedrückt, daß man rundherum kaum noch Platz hat).





Level 3 - 3:

Hier ist gute Reaktion gefragt, denn das Spiel schaltet ab und zu ganz plötzlich die Geschwindigkeit noch und runter. Am besten, man achtet hier weniger auf die Extraleben, sondern darauf, daß man heil hindurchkommt.

Level 4 - 1:

In diesem Level trifft man hin und wieder auf Sterne, die sich auf einen zu bewegen, wenn man auf sie schießt. Manche bewegen sich aber nicht, und diese verwandeln sich nach dem Abschuß in Bonusblöcke. An einer Stelle im Level sind auf dem Boden Stacheln, die einem kräftig Energie abziehen. Man kann sie leider nicht überspringen, sondern muß so schnell wie möglich versuchen hindurchzukommen, am besten als Kreisel.

Level 4 - 2:

Um an die vier Extraleben in der Mitte des Levels zu gelangen, muß man sich in einen Kreisel verwandeln, da sonst der Durchgang zu eng ist. In diesem Level sollte man häufig den Rundumschuß einsetzen.

Level 5 - 1:

Hier muß man auf die Tropfen achten, die manchmal von der Decke fallen und einem Energie abziehen. Es tauchen häufiger Spinnen auf, die man am besten als Kreisel oder mit Line-shots beseitigt. An manchen Stellen kommen aus den Wänden Greifarme heraus, die man nicht berühren darf, da man sonst tot ist. Um zum Ausgang zu kommen, muß man auf den Bonusblock und dann nach oben springen.

Level 5 - 2:

Das letzte Level. Auch hier gelangt man automatisch ans Ende. Um anfangen zu können, muß man sich in die rechte Ecke stellen und einmal rundherum schießen. Am besten alles einsammeln, was einem entgegenkommt.

TAKTIK FÜR DIE ENDGEGNER:

Level 1 - 1:

Als erstes die Superwaffe und alle Line-shots einsetzen. Danach in der Feuerpause des Gegners hochspringen und auf den Kopf schießen.

Level 1 - 2:

Zuerst alle Line-shots und die Superwaffe einsetzen. Aber nur schießen, wenn der Gegner nicht schießt, sonst hat alles keine Wirkung. Die kleinen Roboter, die ange laufen kommen, muß man überspringen. Sind alle Waffen verbraucht, abwarten, bis der Gegner nicht mehr feuert. Dann hochspringen und ins Auge schießen.

Level 2 - 1:

Wieder Superwaffe und Line-shots einsetzen. Danach mit dem Rundumschuß immer draufhalten.

Level 2 - 2:

Zuerst alle Kanonen des Gegners mit dem Laser oder dem Rundumschuß zerstören. Danach ist die Laserschranke in der Mitte verschwunden, und man kann ihn endgültig vernichten.

Level 3 - 1:

Einfach an den linken Rand stellen und immer auf das Auge schießen.



Level 3 - 2:

Zuerst die beiden Kanonen vom Gegner abschießen, danach den Rest. Wenn der erste Gegner schießt, zwischen den beiden Schüssen bleiben. Beim zweiten Gegner in die obere oder untere linke Ecke ausweichen.

Level 3 - 3:

Erst das Verbindungsstück in der Mitte abschießen, danach den Rest.

Level 4 - 1:

Wieder alle Line-shots und die Superwaffe einsetzen. Danach ganz dicht an den Drachen heran und an die Spitze des Vorsprungs stellen. Nun mit dem Rundumschuß auf den Kopf zielen. Man muß aber aufpassen, daß man von den Flügelstößen des Drachen nicht an die Wand geblasen wird, da man sonst schnell ein Leben verliert.

Level 4 - 2:

Hier die Gegner einfach überspringen, bis man den Ausgang erreicht hat.

Level 5 - 2:

Einfach in die rechte oder linke Ecke stellen und auf den Kopf schießen. Man muß nur rechtzeitig von der einen in die andere Ecke wechseln. Wichtig ist, ganz dicht in der Ecke zu stehen.

So, jetzt kann ich Euch nur noch viel Spaß wünschen. Übrigens, mein bestes Ergebnis liegt auf dem C64 bei 3.442.560 Punkten.





WILLOW

Gleich hinterher kommt die Lösung von WILLOW (Amiga). Ist von Fonz für alle:

1. Dungeons of Nockmaar Castle:

Hier läuft man nach: links, hoch, rechts, hoch, hoch, rechts, hoch, hoch, hoch, links, links, hoch, rechts, und schon ist man aus den Dungeons raus.

2. Nockmaar Woods:

Links um die Insel den Weg nach oben laufen, rechts abbiegen und erst am Ende des Weges nach unten abbiegen und den Fluß entlanglaufen. Jetzt die Brücke überqueren und hoch zum Wegweiser gehen.

3. The Daikini Crossroads:

Joy nach rechts und Feuerknopf drücken.

4. Spellcasting:

Erstes, zweites und dreizehntes (letztes) Symbol der Reihe nach anklicken.

5. Escape through the Ice Caves:

Hier biegen wir wie folgt ab: zweite links, erste rechts, erste rechts, letzte links, letzte links und zweite rechts.



6. Spellcasting:

Fünftes, neuntes und siebtes Symbol in dieser Reihenfolge anklicken.

7. To Battle:

Lanzen, Pfeilen, Äxten und Krügen ausweichen und den Schwertkämpfer erledigen.

8. Spellcasting:

Viertes, sechstes und zwölftes Symbol der Reihe nach anklicken.

9. Evil vs. Good:

Erstes, zweites, dreizehntes, viertes, sechstes, zwölftes, fünftes, neuntes und siebtes Symbol in dieser Reihenfolge anklicken.

Das war alles!





Zak Mckracken

Hier ist die Komplettlösung zu Lucasfilms großartigem Adventure Zak Mckracken:

Zak: Aus Zaks Wohnung folgendes mitnehmen: Telefonabrechnung, Kreditkarte, Mundorgel, Tapetenstück, Fernbedienung, Buttermesser, gelber Stift, Ei und schmaler Schlüssel, Sushi im Fischglas ins Becken schütten.

Beim Bäcker dreimal klingeln, hartes Brot mitnehmen. Im Einkaufsladen (14th Avenue) dies kaufen: Regenanzug, Golfschläger, Hut, Scherzbrille, Gitarre und Werkzeugkasten. Den Werkzeugkasten öffnen. Mit dem Klebeband das Loch im Fischglas zukleben. Bobby Pin Schild (14th Avenue) abzwicken.

Nun begleicht man die Telefonrechnung und das macht man so: Man setzt sich Brille und Hut auf, zieht den Mantel an und bezahlt, indem man zum Computer geht, den Nulltarif. Die Anmeldung nimmt man mit, füllt sie aus und legt sie in den Briefkasten. Nun benutzt man den Stift auf das Tapetenstück, weckt den Busfahrer auf und benutzt die Kreditkarte.

Im Flugzeug das Klopapier in das Waschbecken stopfen, Knopf drücken. Am vorderen Sitzpolster muß man ziehen. Das Feuerzeug steckt man ein. Nun das Ei in die Mikrowelle legen und einschalten. Alle Kabinen öffnen und die Sauerstoffflasche herausnehmen. Dem Mann am Flughafen das Buch abkaufen, dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben, mit dem Brotmesser den Eingang vergrößern, den Ast vom Baum abbrechen, das Vogelnest in der Höhle herunterstoßen. Ast und Vogelnest in die Feuerstelle werfen und anzünden.

Die Markierung vervollständigen, die Fernbedienung benutzen, den blauen Kristall mitnehmen. Dem Mann in Miami das Buch zeigen. Zuhause die Fan-Club-Karte aus dem Briefkasten nehmen. Den blauen Kristall in den Türschlitz (14th Avenue) werfen und den Whisky an Annie geben. **Annie:** Kreditkarte mitnehmen, nach London fliegen, dem Wächter den Whisky geben, Schalter ausschalten.

Zak: In Katmandu dem Wächter das Buch geben, zum Guru gehen, den Heuhaufen anzünden, Flagge und Gefängnischlüssel mitnehmen.

In Kinshasa dem Medizinmann den Golfschläger geben, Reihenfolge der Kniebeugen merken, zuhause das Brot ins Becken legen, Röhre mit Brechstange aufbrechen, Schalter betätigen, Brotkrümel aufsammeln.

In Lima Brotkrümel auf Vogelfütterer legen, blauen Kristall auf Vogel anwenden, ins linke Auge fliegen und Schriftrolle mitnehmen, nach Mexiko, in den Tempel, zur Statue gehen.

Leslie: Kreditkarten und Sicherung aus dem Raumschiff nehmen, eine Kreditkarte an Melissa geben, Fahrscheine aus Automat holen, Metallplatte mit Fahrscheinen öffnen, Sicherung einsetzen, vordere Türe schließen, rechts öffnen (nicht beide zusammen öffnen!), Taschenlampe, Leiter, Klebestreifen und den Außerirdischen (Besen) mitnehmen, Sicherung wieder herausholen, Leiter an große Tür mit den Knöpfen stellen und "Kniebeugencode" eingeben.



Dann Markierungen an Statue lesen, an der massiven linken Tür die Kugel drücken, reingehen und beide Schalter umstellen. Nun kann man den Helm abnehmen. Im anderen Raum (ebenfalls links) die Markierungen unterhalb des Photos der Sphinx lesen.

Melissa: Radiorekorder und Kassette mitnehmen.

Leslie: Klebestreifen auf Kassette befestigen, Kassette einlegen, Radiorekorder ein- und auf Aufnahme schalten, Helm abnehmen, gegen die Kugel drücken, zur mittleren Tür gehen und Kassette abspielen, Anker von Statue nehmen, in rechte Tür gehen, Anker ins Fach legen, Knopf drücken, goldenen Schlüssel mitnehmen.

Zak: Markierungen auf Statue vervollständigen, Kristallstück herausnehmen, in London den Zaun aufzwickeln, Flagge in den Steinsarg stecken, Schriftrolle an Annie geben, beide Kristalle auf den Sarg legen.

Annie: Schriftrolle lesen, nach Kairo fliegen.

Zak: Gelben Kristall mitnehmen und dem Medizinmann geben, in Pyramide beamen, Schalter links herunterdrücken, Treppe runtergehen, Markierungen an Sphinx vervollständigen, hineingehen.

Annie: in Sphinx gehen, Hieroglyphen lesen, Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken, Plan erscheint.

Zak: Plan auf Karte dazumalen, Markierungen lesen, ins Bermuda-Dreieck fliegen, mit Fallschirm abspringen, Mundorgel spielen, blauen Kristall auf Delphin benutzen, aus Atlantis das glänzende Objekt mitnehmen, in die Höhle (rechtes Auge) beamen und den Kerzenständer

mitnehmen, in die Pyramide beamen und das glänzende Objekt sowie den Kerzenständer auf den Würfel setzen. Auf den Mars beamen, Markierungen vervollständigen.

Annie: in Pyramide gehen und den Schalter hochdrücken.

Zak und Melissa: Zur Straßenbahn gehen.

Leslie: Sand mit dem Außerirdischen (Besen) wegwischen.

Zak, Melissa und Leslie: Zur Marspyramide fahren (genügend Tickets kaufen, jeder zwei Stück).

Leslie: Sand vor der Tür wegwischen.

Zak: Bobby Pin Schild ins Schlüsselloch stecken.

Leslie: Gegen Fuß von Sarkophag drücken.

Zak und Melissa: Treppe hochgehen.

Melissa: Kasten mit goldenem Schlüssel öffnen, Knopf drücken.

Zak: Weißen Kristall mitnehmen.

Leslie und Melissa: Sicherung ins Raumschiff einsetzen und abfliegen.

Zak: In Pyramide beamen, alle Kristalle auf den Kerzenständer setzen.

Zak und Melissa: Beide Schalter hochdrücken.

Und geschafft!

Nun noch einige Tips:

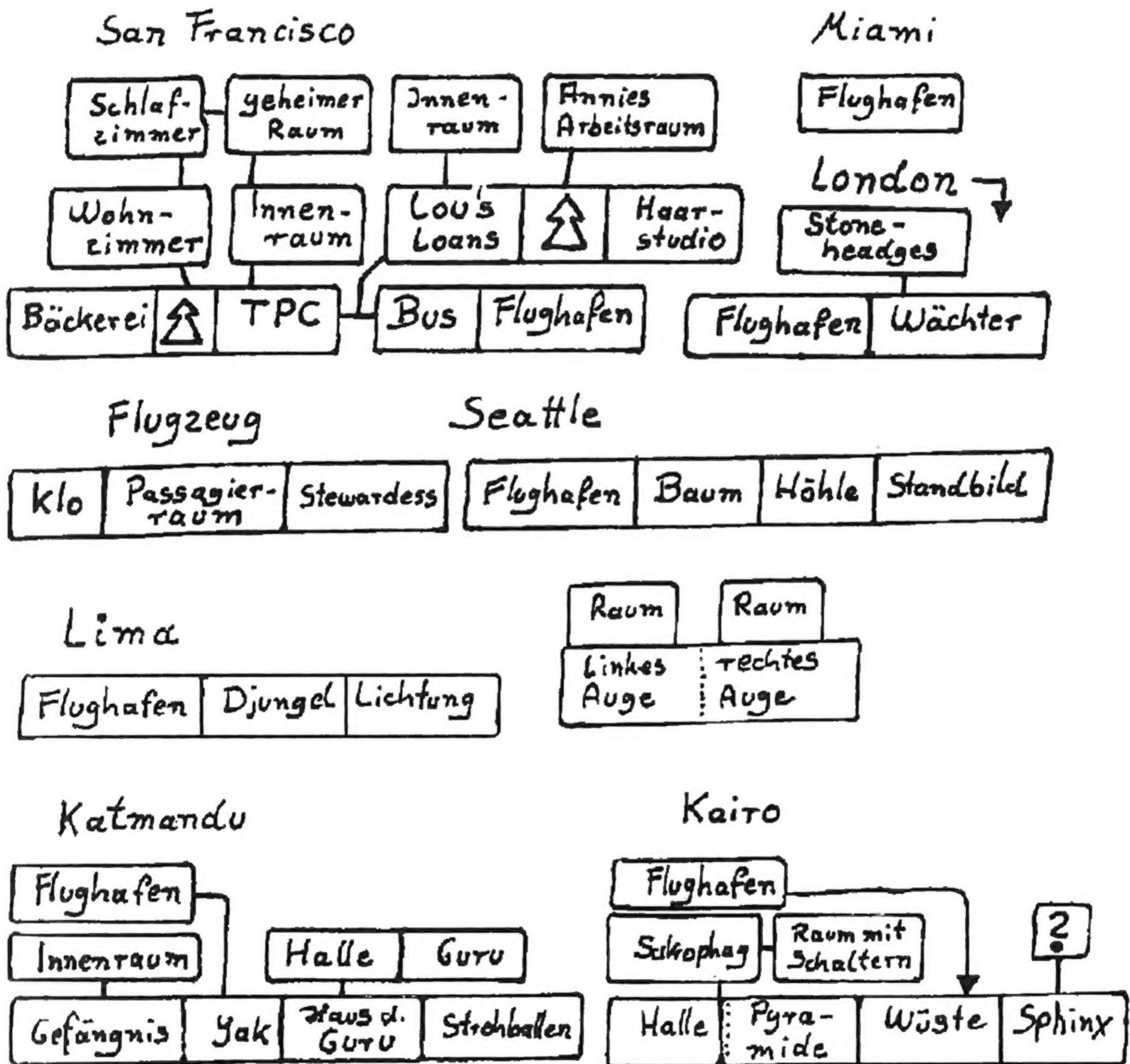
1. Die Fan-Club-Karte an den King (im Raumschiff, auf das man kommt, wenn man zum Bermuda-Dreieck fliegen möchte) geben. Lottozahlen für den nächsten Tag ablesen (Lott-O-Dictor), im Laden Lotto spielen und alle Geldprobleme los sein.





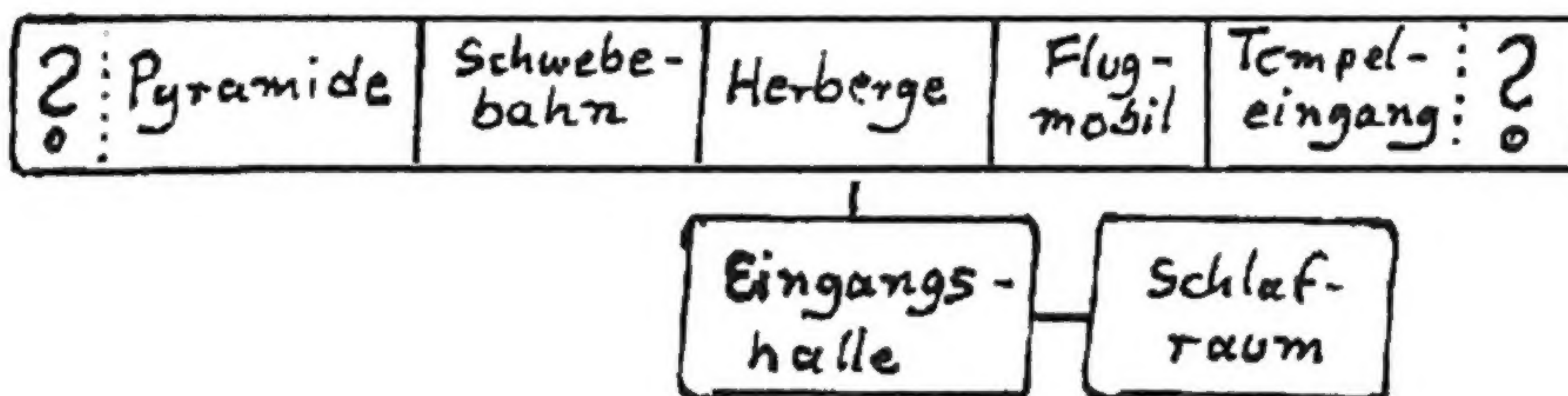
2. Wenn man nach dem Benutzen des blauen Kristalls erwischt wird, bekommt man auf drei Arten seine Sachen zurück:
- a) Hut und Scherzbrille aufsetzen, durch die Tür in der Post gehen, Schrank aufmachen.
 - b) In der Post anrufen, durch die Tür in der Post gehen, Schrank aufmachen.
 - c) Teppich im Zimmer aufdecken, Luke

- mit der Brechstange öffnen, Seil an Tür anbinden, abseilen, Schrank öffnen.
- 3. Regenanzug, Fischglas und Sauerstofftank bilden einen Raumanzug.
- 4. Wer nicht sofort alle Gegenstände, die aufgezählt wurden, findet, sollte mal die, die er bereits besitzt, "anwenden". So, das müßte genügen, um erfolgreich zum Ziel zu kommen.

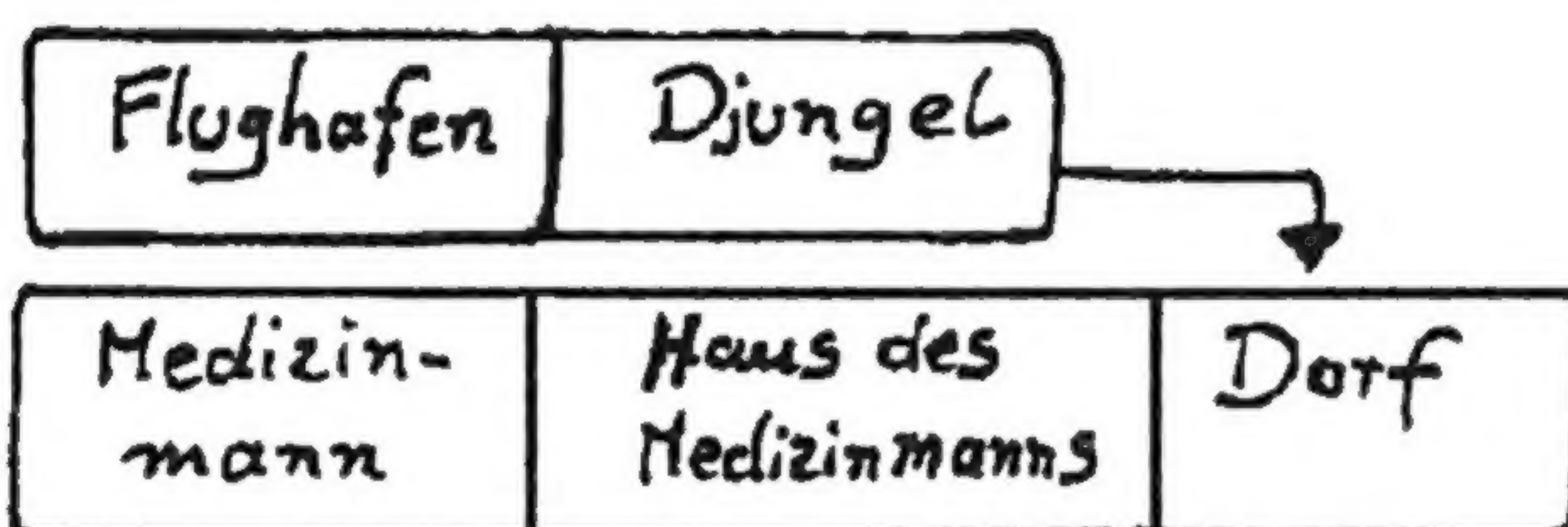




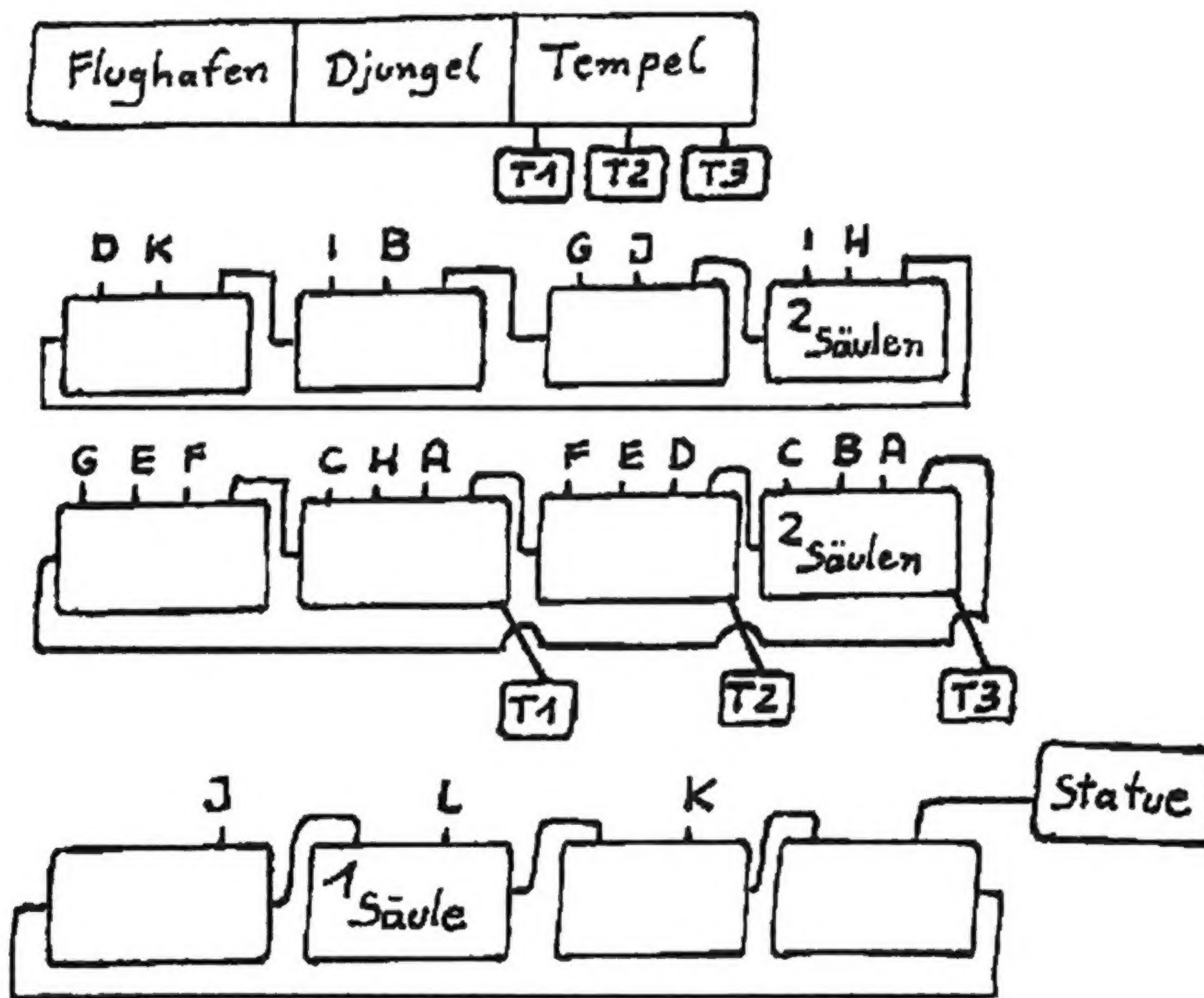
Mars



Kinshasa



Mexico



Bermuda Dreieck ↓



TOP SECRET

●●● HINT BOOK ●●●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren sie bei OOZE von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern - mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM 7,80

TRONIC
VERLAGSGESELLSCHAFT